静悄悄渗透的暗流
扫描互联网病毒营销的真面目

网游中的
“网恋经济学”分析

05月下
本期特惠价
￥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn 2012年 总第404期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择



江湖奇缘 倾情上演

来一场零距离邂逅



来，和我们一起《神武》吧！

神武 搜索

·跨服比武 没有距离 ·全新副本 说变就变 ·江湖奇遇 邂逅惊喜
·子女变身 尽情可爱 ·人物装饰 追赶潮流 ·装备卦象 实力飞升

ISSN 1007-0060
15>



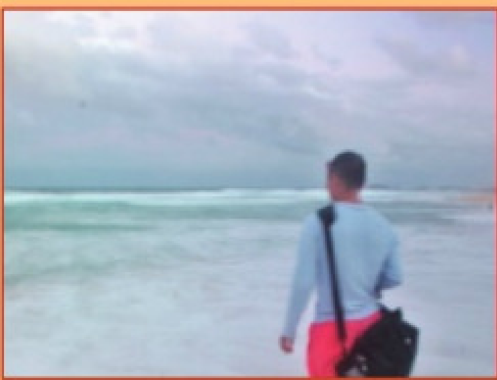
特别策划：专家级风景摄影手册
重磅专题：回首《洞窟物语》放眼现今游戏
新品初评：苹果The new iPad平板电脑/佳能IXUS 240 HS数码相机/联想A520手机/天语W680手机
应用聚焦：文字识别与语音合成技术
前线地带：无主之地2
中国游戏报道：灵游坊与《雨血前传——蜃楼》
评游析道：《心灵杀手》的原稿研究
极限竞技：史记：WCG本纪
游戏剧场：焚心以火



本期强档攻略
质量效应3

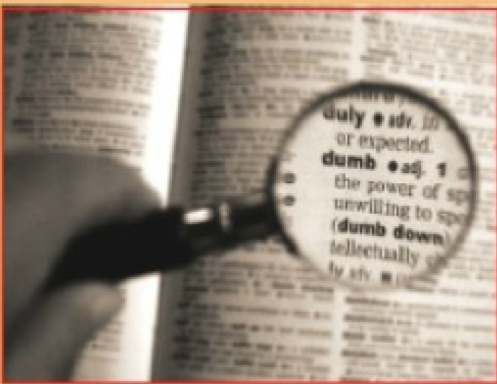
重点推荐

P18 特别策划
专家级风景摄影手册



一路走、一路拍，回头却发现照片根本无法表现曾亲眼见证的瑰丽奇景，难免让人沮丧。其实通过简单实用的技巧，用最基本的器材拍出的照片，可能会让你自己都大吃一惊。

P48 应用聚焦
让机器“能读会说”——文字识别与语音合成技术



有没有设想过有一天早晨机器人会做好早饭并且还会叫你起床？真实的人机交互需要各种识别与合成技术，而文字识别和语音合成则是人机交互现阶段最高水平的代表。

P92 攻城略地
质量效应3



《质量效应3》结合了前两代的所有优点，去掉了大部分的缺陷，角色扮演成分的加强让游戏再次回到了RPG玩家希望的轨迹上。

大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
甘肃	付文晟	北京	王栋
广东	崔哲豪	云南	张建斌
山西	梁伟	江苏	李晨
甘肃	刑强	浙江	阮名
内蒙古	邓圣宣	上海	林宁
湖北	李超	成都	许周
湖南	牛建	陕西	陆震华
北京	赵震	江西	赵芸
安徽	姚静	山西	钱雨
宁夏	邱晨	广东	王哲



▲赠送《魔兽世界》卡牌20张，《大众软件》特制卡牌包一个

新品初评
6 有一点心动——苹果The new iPad平板电脑
7 微博利器——佳能IXUS 240 HS数码相机
8 优雅细腻——联想A520手机
9 手中云游——天语W680手机
10 简于形，精于心——中兴U880E手机
11 极速感受——网件JNR3210无线路由器

专栏评述
12 静悄悄渗透的暗流——扫描互联网病毒营销的真面目

特别策划
18 专家级风景摄影手册
19 一个器材党的户外风光摄影器材选购
25 拍出令人惊艳的“到此一游”照
35 三招两式搞定风光摄影的后期处理
40 行游天下，夏季旅游规划攻略
44 同乐乐，分享无极限

应用聚焦
48 让机器“能读会说”——文字识别与语音合成技术
55 网罗天下
57 应用在线
@应用速递
58 在任务栏显示键盘状态——Keyndicate / 图片拼贴工具——Image Grid / 给自己发邮件记事——NoteMe
59 永不消失的QQ记录——QQ漫游记录下载器 / 电子书管理工具——Calibre / 时刻监视电脑网速——NetSpeedMonitor / 将文件夹映射为磁盘分区——FolderDrive
@掌上乾坤
60 热恋情侣必备——Pair / 请叫我笔记高手——Notes Plus / 送上爱的祝福——Line Card
61 音乐更有型——n7player / 全自动化任务与脚本工具——Tasker / 变成秃顶什么样？——Bald Booth
62 攒机指南

要文闪回 64
大众特报 67
晶合通讯 75
专题企划
78 要“游戏”还是要“技术”——回首《洞窟物语》放眼现今游戏

前线地带
84 无主之地2
@本月游戏快报
87 风卷残云/生化危机——浣熊市行动
88 暗黑破坏神Ⅲ/植物精灵
@中国游戏报道
89 灵游坊与《雨血前传——蜃楼》，Soulframe同“雨血”前进的新脚步

攻城略地
92 质量效应3

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥 范锴
罗玄 黄利东 毋羽 赵博 吴昊 李淑君
本期责编 李淑君
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏 陶蕊
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2012年5月16日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

《大众软件》领取新闻记者证名单公示

根据新闻出版总署《关于开展新闻记者证核发情况自查工作并重申有关规定的紧急通知》（《2009》299号）《新闻记者证管理办法》《关于期刊申领新闻记者证的有关通知》要求，我杂志社已对申领记者证人员的资格进行严格审核，现将我杂志社已领取或拟领取新闻记者证人员名单进行公示，公示期2012年5月1日——5月30日。举报电话为010-88118588。

已领取新闻记者证名单：王晨

拟领取新闻记者证名单：谭湘源、杨立、朱良杰

评游析道

113 艾伦·维克的《启程》——《心灵杀手》的原稿研究

@龙门茶社

118 真气、魔法背后的东西方文化差异

@在线争锋

122 网游中的“网恋经济学”分析

127《大众软件》游戏评测平台

极限竞技

130 山河破碎风飘絮，身世浮沉雨打萍——史记：WCG本纪

游戏剧场

134 焚心以火

读编往来

138 软盘生活 快评

139 大软微博话题

140 编辑部的故事 春困秋乏夏打盹

141 林晓在线

142 观影棚/动漫园

143 览书亭/体育圈

TOPTEN

144 热门应用TOPTEN

责编手记



话说那是一个不冷不热，太阳似有似无的日子，也是我跨入“大软”的第一天。这样历史性的一刻我可不想矫情一番，于是关于那天的情形，此处就省略数千字吧。此时的我是挂上“2”这个头衔的编辑，因为我已然在大软实习2个月了。这2个月让我对编辑这个行业彻底看清了，特别是游戏栏目的编辑。编辑？多么有文学气息的字眼啊，记得当初我跟我老爹说我在大软当编辑的时候，老爹很调侃的来了一句：“咱闺女的职业越来越有深度了啊！” 我算是明白了，这些都是假想啊，都是梦幻啊。当我眼前出现数千个标点等待我判断它们的形状和方位的时候，我凌乱了；当我被“地”“得”“的”弄得团团转的时候，我纠结了；当我首次写的一篇稿子被批上“不够精简，话语繁复”的时候，我彻底慌了。各位读者们，你们要是以为编辑就是那种大笔一挥，数千字不加思索地落入杂志，那种没话找话胡侃瞎聊的内容也能在杂志中占有一席之地，那就大错特错了，懂什么叫反复查看，反复改错，反复看各类有关新闻报道，反复接触各类有关游戏及论坛吗？大软编辑，就像我第一次跨入大软时的天气一样，不冷不热，太阳似有似无，可谁知，这才是最舒服大家最爱的天气！

我要是在结尾处写上“我爱大软，我爱编辑”，是不是会遭到各种鄙视啊，不过我依然决定以这种最矫情最俗的方式结束我的胡侃。我爱大软，我爱编辑（各位，放马过来鄙视吧！）当然我也爱你们，大软忠实读者们！

本期责编：无芜

有一点心动

苹果The new iPad平板电脑

■晶合实验室 魔之左手

The new iPad（中文名可能将是“全新iPad”）作为“乔帮主”逝世后苹果的第一次重大产品更新，让消费者和媒体都投入了百分之一百二十的关注度。但从最终规格泄露，到发布会逐项揭开悬念，再到3月16日第一批产品上市，其热度似乎在不断的减退。





The new iPad（图中黑色版）的外形和布局与iPad 2（图中白色版）几乎没有任何区别。尽管新型号的厚度增加为9.4mm，但略微增加的0.6mm厚度相对其整体尺寸来说微不足道。据称为了容纳增加的厚度，其背部弧度有一定变化，其实很难用肉眼分辨



增强的背部主摄像头照片（上）达到了iPhone 4水平，比iPad 2的70万像素背部摄像头照片（下）提升很多



The new iPad（下）的背部主摄像头像素数增加为500万，显然不仅是增加像素数这么简单，其镜头直径也明显变大，且镀膜颜色清晰



从放大图看，The new iPad高达2048×1536分辨率的屏幕显示效果细腻（左）让iPad 2图像（右）显得粗糙无比。但高分辨率也造成了界面流畅度和亮度下降的问题，似乎说明其倍增的内存和加强了图形处理能力的A5X处理器配合，仍无法满足超高分辨率图像的性能需求

总结：

The new iPad另一重大升级——4G通讯标准与国内用户完全无缘，且从存储容量和处理难度上看，使用全分辨率的视频游戏估计不会很多，所以我们认为，国内用户从中受益最多的其实只有各种静态应用，例如文本阅读、上网浏览、图像处理等，至少笔者对它只是有一点心动，还远达不到想变成行动的程度，如此而已。



炫目度： ★★★★★
口水度： ★★★★★
性价比： ★★★★

厂商： 苹果（Apple）
上市状态： 海外已上市
售价： 499美元（16GB WiFi版）
附件： 充电器、数据/充电线等
咨询电话： 400-666-8800（电话购买）
推荐用户： 中高端数码娱乐、教育用户
相似产品： 苹果iPad 2、华硕TF201等

微博利器
佳能IXUS 240 HS数码相机

■晶合实验室 魔之左手

佳能IXUS 240 HS是2012年佳能春季新品中最有特色的机型之一，提供了HS System影像系统和WiFi传输能力，将傻瓜式DC的应用能力提升了一大步。

IXUS 240 HS轻巧便携且色彩艳丽，有蓝、红、粉、黑、银等色彩，适合不同的人群，厚度和重量则为20.8mm和145g（含电池及SD存储卡）。它配置5倍光学变焦镜头，焦距24～120mm，最大光圈F2.7～F5.9，对焦范围3cm～无穷远





其背部配有3.2英寸触摸屏，几乎占据了所有空间，只保留了右下角的预览键。基本操作均可在触摸屏上进行，甚至可设置为点击触屏拍照。它支持1920×1080全高清视频拍摄，人脸识别、笑容快门、IS防抖、跟踪对焦功能，还拥有平滑皮肤、微缩景观效果、鱼眼效果、玩具相机效果、柔焦、单色、极鲜艳色彩、海报效果、色彩强调、色彩交换、雪景、慢动作短片等多种有趣的拍摄模式。



低光照环境中的“微缩景观”特效照片，将对焦区外的景物模糊，强调局部景物，实拍未启动闪光灯，也可看出其在低光照高ISO（800）下的清晰度很高，噪点抑制很出色



IXUS 240 HS顶部带有WiFi天线和WiFi指示灯，还有选择智慧自动（Auto）模式和自定义模式的拨杆



IXUS 240 HS采用1/2.3英寸1610万象素高感光度背照式CMOS传感器，DIGIC 5影像处理器，构成HS System，可改善目前DC不擅长的阴暗环境下拍照能力，同时它也可提高成像动态范围和色彩表现。其智慧自动模式支持HS System能力，并可根据场景甚至拍摄方式自动转换拍摄模式，拥有不错的拍照效果



它在预览状态下可选择无线传输方式，将照片传输到手机、电脑（需安装软件），可直接用于微博等共享应用，也可传输到其他相机或佳能提供的网上服务中

总结：

IXUS 240 HS是一款有趣又易用的相机，而除了拍摄乐趣外，其WiFi传输能力对喜欢分享图片，又苦于手持设备照相能力不足的用户来说非常实用，是一款不错的轻薄随身相机。



炫目度： ★★★★☆
口水度： ★★★★
性价比： ★★★★

厂商： 佳能（Canon）
上市状态： 已上市
售价： 1950元
附件： 充电器、数据线和说明书等
咨询电话： 400-622-2666（服务热线）
推荐用户： 喜欢发图片的微博控，希望简单拍摄的用户
相似产品： 尼康S9200、索尼WX70等

优雅细腻
联想A520手机

■晶合实验室 魔之左手

对很多女性用户而言，手机的智能不是必需，性能不是关键，时尚和可爱或绚丽才是真谛，例如联想A520就是一款非常值得考虑的手机。



即使使用时无法让人看到手机全貌，也可以从侧面与背面显示出品味，背部大面积的雕花图案和微微凸起的摄像头，给人低调而优雅的感觉，侧面斜线不仅个性十足，而且让11.4mm，144g（含SIM卡和Micro SD卡）的机身显得更加轻薄

联想A520采用800×480分辨率4英寸3点触控屏幕，有蜜桃粉和瑞雪白两种颜色，顶部带有30万像素摄像头，底部3个快捷键间隔很大，不会误触。它采用Andrcid 2.3.5系统，带有经典的四叶草和易用的乐OS风格界面，并配置了多种可爱的壁纸和待机画面，例如图中的“CupCack”女性定制主题。位于底部的Smile（微笑）造型指示灯带有多彩闪烁效果，可自定义闪烁项目和色彩，当有来电或短信时，从包中取出会相当吸引眼球。顶部的USB口有些破坏整体效果，因此也被壳体同色的盖子遮盖



A520支持GSM和WCDMA双卡双待，适合正向联通3G网络转换的用户。它采用800MHz MT6573平台，512MB内存和256MB左右的ROM空间，从官方网站购买的话，还会附赠8GB容量Micro SD卡。在安兔兔评测和象限测试中，成绩分别为2000和800左右，性能并不算强，但实测说明它足以应付切水果、愤怒的小鸟等游戏和所有日常应用，在运行测试和少量电话、短信的情况下，续航时间可达48小时以上（保留15%电量）

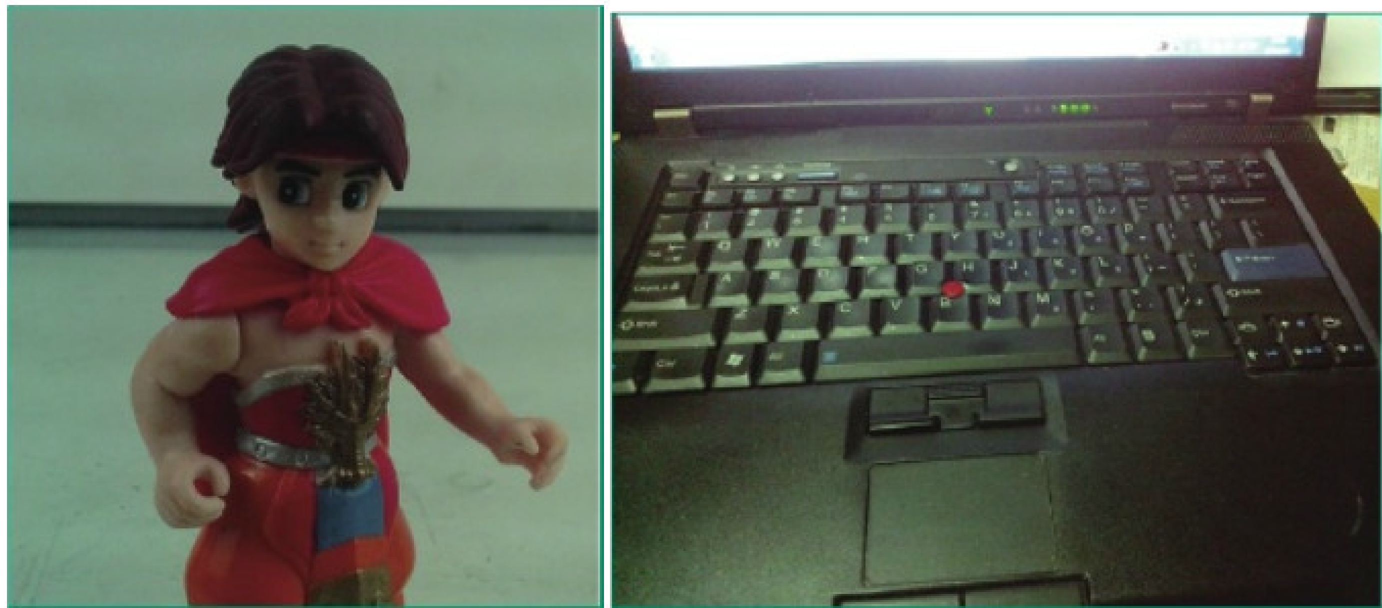
A520在软件方面的一些小设计也让人很愉快，例如“圆滚滚”且可长按直接删除的程序图标、字体很大的短信界面、待机唤醒可直接进入短信、电话和相机，以及无需下载、已经内置的QQ、微博、导航、辞典等应用程序。还可在乐商店“时尚女性”专区下载“可可私房菜”“粉粉手机日记本”等女性专属应用





炫目度： ★★★★☆
口水度： ★★★★
性价比： ★★★★

厂商： 联想（Lenovo）
上市状态： 已上市
官方售价： 1699元（官网价格，不计优惠）
附件： 充电器、数据/充电线、耳机、说明书等
咨询电话： 800-828-2008（订购热线）
推荐用户： 注重安全性和稳定性的用户
相似产品： HTC S510b（倾心）、夏普SH7228U等



其照相功能有些“傻瓜”化，但照片细节、色彩都很不错，室内照相效果也可接受（右图）。它还内置“一键美肤”“眼睛放大”“瘦脸瘦身”等照片编辑美化功能

总结：

在保持足够性能和靓丽外观的同时，A520更多关注易用性、续航时间等提升使用感受的能力，且内置了能满足绝大多数女性用户需求的软件。另外它还有快捷的云服务能力，并提供实用又可爱的小附件（官网购买），是一款秀外慧中的女性手机。

手中云游
天语W680手机

■晶合实验室 魔之左手

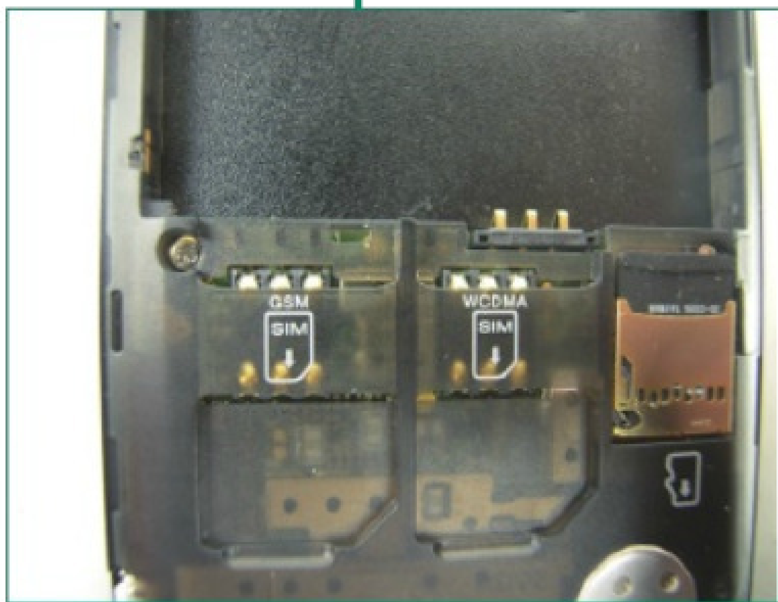
经过两代的发展，阿里云OS和相应的天语手机都已进化得较为成熟，成熟的标志之一是提供覆盖更广泛市场的产品，而不是一直纠结于2999元左右竞争激烈的双核手机市场，W680的推出也许将成为其覆盖更广泛市场的标志。W680的编号说明了其定位是比W700略低一些的产品，同时也将面向更时尚的领域。



其厚度降至11.2mm，因此背部弧度被简化，更接近带有梯形过渡的平面；500万像素主摄像头略微凸出，并带有LED补光灯



W680的外形比W700/800更加圆滑，也拥有更多的外壳颜色。它采用3.7英寸5点触摸屏，分辨率800×480，配有30万像素前置副摄像头，当然也有特色的云按键和云OS屏幕设置



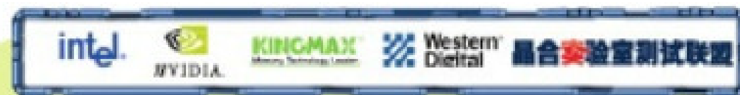
这款手机支持GSM和WCDMA双卡双待，正符合目前大量用户从移动向联通3G的转换过程，同时使用双号码可在号码转换过程减少很多麻烦

W680的处理器为1GHz高通MSM7227A单核处理器而非天语云手机和中高端智能手机常用的NVIDIA Tegra 2，配置512MB内存和1GB ROM，可支持最大32GB Micro SD卡扩展，并且取消了HDMI输出能力。它的安兔兔测试成绩在2550分以上，象限Quarter测试1250分以上

由于处理器配置降低，尽管电池容量仅为1600mAh，仍可提供出色的续航能力，在进行频繁操作和测试的情况下，电池正常使用时间能达到24小时以上，仅有少量短信和电话时甚至可连续使用48小时以上

总结：

这是一款改变云OS手机定位的产品，年轻时尚用户可以更方便的转换网络，并和淘宝、支付宝等应用连接，感受到身边的云之精彩。



炫目度： ★★★★
口水度： ★★★★
性价比： 不详

厂商： 北京天宇朗通通信设备股份有限公司
上市状态： 即将上市
售价： 不详
附件： 充电器、数据线和说明书等
咨询电话： 400−700−9966（服务热线）
推荐用户： 支付宝和淘宝用户，追求简洁易用和大屏的手机用户
相似产品： 华为荣耀U8860、天语W619等

简于形，精于心
中兴U880E手机

■晶合实验室 世界

今年3月，中兴通讯联合中国移动共同发布了千元智能手机——中兴U880E，作为昔日有着“国产神器”之称的“刀锋”系列Blade U880的升级版，在延续纤薄特色的同时，将内在配置全面升级，为移动3G千元级别智能终端树立了新标杆。U880E能否成为新一代千元智能机霸主？让我们拭目以待。

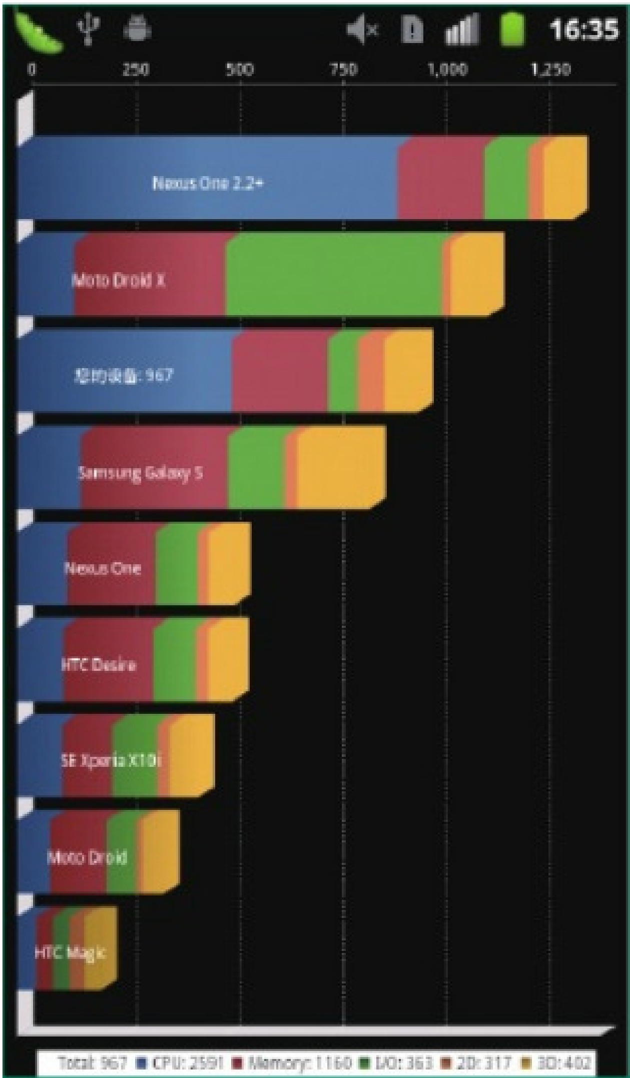


机身背面的500万像素CMOS摄像头支持自动对焦，不过没有配备LED补光灯。提供常用的取景模式、白平衡、曝光、对比度、连拍等自定义设置。它的照片远景表现良好，在昏暗环境下颜色有些偏绿，但噪点控制不错。摄像功能较弱，只能拍摄3GP格式视频



作为TD-SCDMA定制机，移动的定制功能自然相当全面。除了比较常用的飞信、移动梦网、游戏大厅之外，手机电视、移动应用商店、手机导航、音乐随身听等软件一个都不少

操作系统采用Android 2.3版本，CPU使用了比较少见的单核心88sv331x，频率为1GHz，操作还算流畅。4.0英寸480×800分辨率IPS全视角显示屏，强光下高抗反射，4GB ROM和512MB RAM在大多数情况下已经够用。机身长宽分别为114mm和56.6mm，厚度仅有11.8mm，重量141g



GPU采用Marvell的GC530，与CPU集合在一起，最高支持720p视频解码，性能尚可。象限（Quadrant）测试平均为960分，安兔兔为1190分。其中CPU成绩可圈可点，I/O性能稍弱



1650mAh的电池容量虽然并非顶级，但也可以撑到1天半的时间。在5个小时上网、玩游戏、听音乐等高强度使用下，一天下来剩余电量大约还有一半

总结：

中兴U880E的各方面表现较前作有着长足的进展，更高的主频和更靓丽的屏幕都是用户可以直接感受到的变化。与运营商合作后的千元价格是它最大的竞争优势。如果近期想加入到移动3G行列中的话，就不要错过这一款适合学生与普通商务人士的Android智能手机。



炫目度： ★★★★
口水度： ★★★☆
性价比： ★★★★

厂商： 中兴通讯股份有限公司（ZTE）
上市状态： 即将上市
参考售价： 1000元左右
附件： 充电器、数据线、耳机等
咨询电话： 400-880-9999（服务电话）
推荐用户： 初级Android玩家、普通商务人群、在校学生
相似产品： 中兴U880、酷派8150等



极速感受
网件JNR3210无线路由器

■晶合实验室 魔之左手

JNR3210作为网件高性能的3系列产品，与3400及以上型号不同，被归入了工作和娱乐产品中，成为目前网件提供的最高端家庭及SOHO无线路由器。它提供了千兆有线接口、基于USB接口的易共享能力和脱机下载能力、指定电脑加速功能、硬件网络开关和WPS按键等相当吸引人的功能。



无线网络（左）和WPS加密按键（右）



剩余 25 秒
正在复制 1 个项目(7.91 GB)
名称: War.of.The.Worlds.2005.BluRay.720p.DTS.2Audio.x...
从: n War.of.The.Worlds.2005.BluRay.720p.DTS.2Aud
到: 本地磁盘 (C:)
剩余时间: 大约 25 秒
剩余项: 1 (1.98 GB)
速度: 99.5 MB/秒
简略信息
取消

有线网实际拷贝速度



背部USB接口

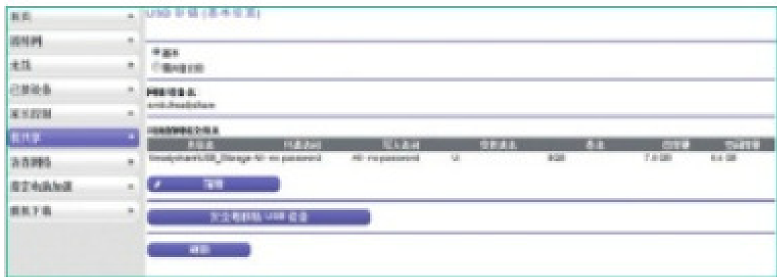
JNR3210一反我们常见的网件300Mbps无线路由器的黑色无天线造型，白色壳体和背后的双天线，让人想起了54Mbps时代的产品，不过蓝色面板和顶部Logo与白色壳体的鲜明对比、若隐若现的指示灯，以及底托结构等，让其与圆滚可爱型的旧设备有了明显区别，更显未来感十足。前面板带有无线网络硬件开关和WPS加密按键，前者可在发现盗网等情况时快速切断无线网络，后者则可免去选择加密类型、输入密码等工作，快速添加无线网络设备。

相比于目前进行的大规模光纤入户改造和即将进行的网络大提速，以及主流电脑的性能提升，百兆级有线网络已经开始落伍，其十多MB/s的传输速度不仅不及主流硬盘和很多USB 3.0接口U盘，还可能落后于不久之后的入户带宽，更不要说满足正在普及的全高清视频与SSD硬盘、千兆网络接口主板的需求了。

而JNR3210提供的5个千兆级有线网络可大大提升有线网络的应用能力，在实测中它可提供100MB/s左右的网络传输速度，且不需更换网线等设备。在网络间以千兆有线网共享高清视频非常方便，一部6GB容量的视频仅需一分钟即可拷到另一台电脑中，直接播放则可随意拖放时间条而不会有明显迟滞。

另外JNR3210还提供了USB接口，可连接打印机、移动硬盘甚至音箱，轻松实现设备、数据共享。它配置了620MHz处理器和128MB内存，连接U盘等USB存储设备后，还可进行BT或FTP/HTTP协议文件的脱机下载。

JNR3210提供的新型控制界面可轻松管理各种网络设置和扩展功能，提供了流量控制QoS、指定电脑加速、家长控制、访客网络等很多实用功能。它还支持WDS无线中继功能，但笔者认为用它来扩展无线网络，对其强大的有线连接能力是一种浪费，不如选择其他的无线路由器进行无线中继。



简单的易共享和脱机下载设置

无线网络实测中，在10米距离上，其无线信号强度约50%，速度117Mbps，而类似距离并穿透两层承重墙和一层非承重墙后，无线信号强度约45%，速度78Mbps，实际传输速度均为5.6MB/s左右，信号的穿墙能力相当出色。P





这是一款性能强大，功能全面的无线路由器，可简便的将家庭或SOHO电脑、网络设备、外设等融为高速运转的统一体。

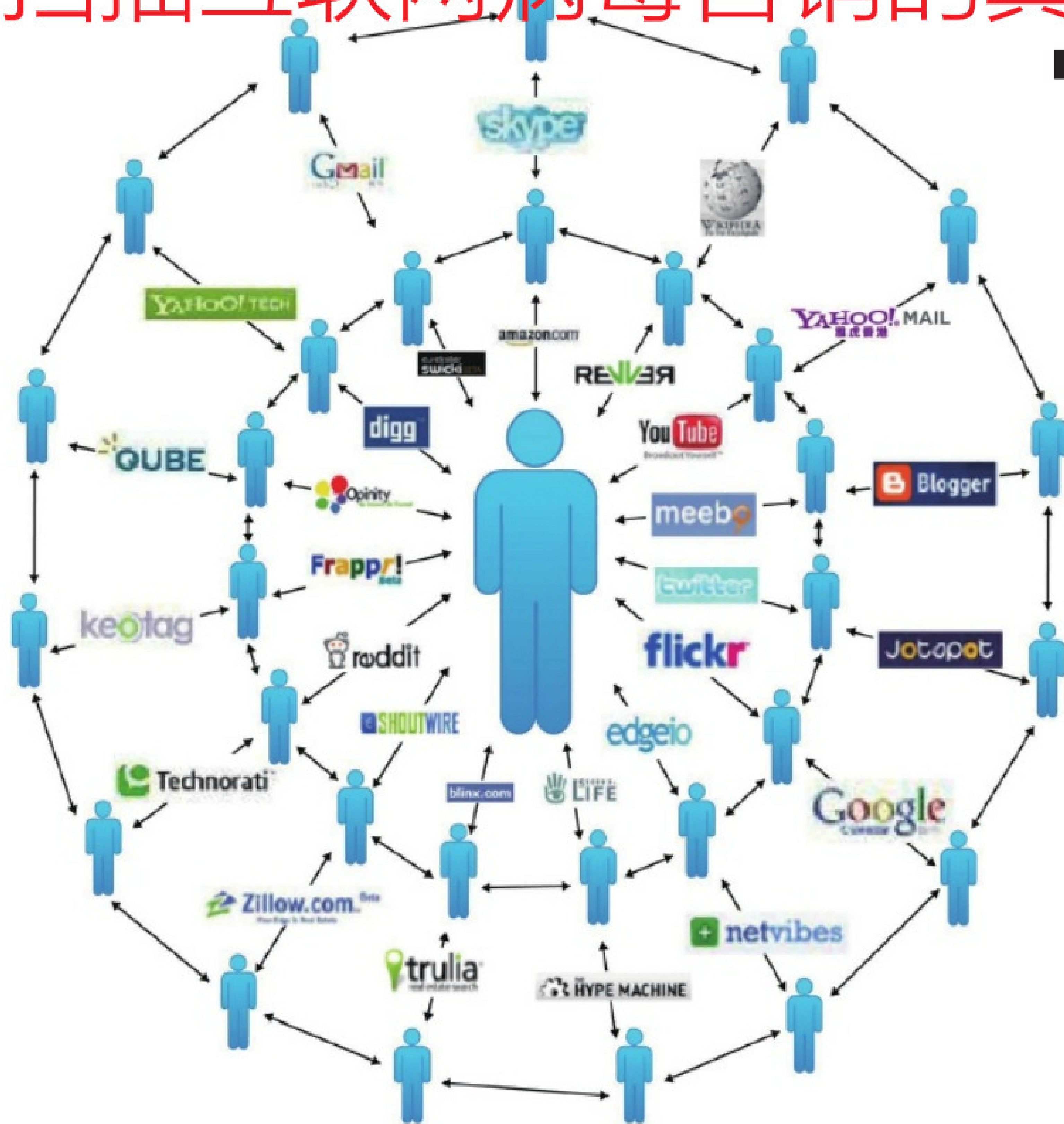
炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：不详

厂商： 网件（Netgear）
上市状态： 即将上市
售价： 不详
附件： 电源、质保书等
咨询电话： 400-830-3815（技术支持热线）
推荐用户： 高端家庭和多人分享网络
相似产品： D-Link DIR-655、TP-LINK TL-WDR3310等

静悄悄渗透的暗流

——扫描互联网病毒营销的真面目

■北京 英格玛



“我们希望让互联网变得更加美好，而去掉恼人的广告是个好的开始。”

Adblock Plus是一个开源的项目，致力于去除那些恼人的在线广告，让用户掌握网络的主导权。扩展可以自定义过滤规则来决定网页允许加载的内容，同时提供元素隐藏规则去除网页中不想看到的部分。用户无需掌握必要的知识或是花时间创建自己的过滤规则，只需从Adblock Plus社区成员所准备的超过50种规则订阅列表中订阅合适的规则，且所有订阅的规则都将定期更新。

目前有超过1000万的用户使用Adblock Plus，同时这一数字还在稳步提升。根据addons.mozilla.org统计，自2006年以来Adblock Plus一直稳居扩展下载总次数和使用人数的首位。PC World在他们的100 Best Products of 2007评选中将Adblock Plus列为最佳创新产品之一，而在2010年3月本项目更是获得Linux New Media授予的Firefox最佳开源扩展奖。

——著名浏览器广告拦截插件Adblock Plus官方主页的说明内容

引子

对抗，对抗不良广告信息的斗争在互联网上从来没有停止过。

早在20世纪80年代，当电子邮件刚刚出现在互联网用户大众面前时，嗅觉灵敏的广告运营商便意识到了这样一个醒目的事实：在“自由、平等和共享”的建立信条鼓舞下，呈现在公众面前的这张信息交流网络明显是一片值得开垦的传媒营销新大陆，而E-mail就是让自己在这片无主之地上掘出第一桶金的最佳工具。于是，在极短的时间内，垃圾邮件就承接了传统街头传单与涂鸦招贴的任务，顺理成章地成为了信息高速公路上的头号公害。在此之后，伴随着网络技术的进步与用户观念的变革，越来越多的广告营销手段开始接二连三地出现在互联网上——连绵不绝越关越多的弹出窗口，巧立名目愿者上钩的虚假链接，以及人人谈之色变避之不及的下载文件捆绑安装插件，等等等等。在各种无视用户体验与行业规则的广告运营商肆无忌惮地经营之后，不到20年，互联网这片曾经



如今，SPAM的含义早已不仅仅是“让人生厌的午餐肉”这么单纯，事实上，这个名词几乎已经彻底变成了“垃圾邮件”的代称

寄托过无数理想主义者梦想的沃土就变成了一片垃圾内容四处泛滥的信息传媒殖民地。

不过，尽管已经被各种垃圾信息渗透得污秽不堪，但在人性中“追求秩序”的良善一面影响下，越来越多不甘心目睹互联网理念持续堕落的团体与个人开始发起了反抗，一项又一项承担着“过滤垃圾信息”与“整肃广告内容”使命的产品和服务开始出现在广大用户的面前：对于现在的电子邮件服务商来说，“拦截包含无用信息的垃圾邮件”早已成为了标准的功能配置；针对那些“打包奉送”且“不请自来”的下载软件捆绑插件，无数拥有“侦测”“拦截”与“清除”功能的系统维护软件已经成为了广大互联网用户必备的装机工具，其中甚至还包括出自于曾经的不良插件制造商之手、形式上颇具“改过自新”意味的高人气免费产品；至于那些变化多端层出不穷混淆用户视线的广告页面，除了越来越多的新版本浏览器开始默认提供“拦截弹出窗口”的服务之外，更有Adblock以及Adblock Plus这种效果出众的广告过滤浏览器插件存在。尽管距离理想化的程度还很遥远，但在各方人士的协同努力下，如今的互联网已逐渐摆脱“广告猖獗直让用户束手无策”的局面，规整、自律的新潮流逐步开始走向前台。

然而，就在乐观主义者充满信心地期待“清净的互联网终将到来”的同时，处于对立面的广告信息运营商却在悄然无声地研究着网络用户的心态，顺应着互联网的发展趋势不断改进着自己的宣传手段：就在今天，一种成本低廉、效率极高并且在理论上完全无法用程序手段拦截的新型广告营销方式正在肆无忌惮地扩散着自己的影响力；更让人难以置信的是，那些被卷入这种营销手段漩涡的网络用户不仅没有表露出反感的意向，反而会主动地向自己志同道合的朋友积极推荐那些已经对自己造成过影响的宣传内容，积极地推动整个营销活动进一步扩大作用范围——这种“人人都愿意参与其间”，在形式上犹如瘟疫传染的宣传手段，就是病毒营销。



Adblock Plus——如果你是火狐浏览器的忠实用户，那么这个插件的名字一定不会陌生

曝光的病毒？——科尼2012：公益活动还是营销行为？

2012年3月5日，一部名为《Kony2012》（科尼2012）的短片开始在著名视频网站YouTube上受到广泛关注，在接下来不到一周的时间内点击次数便飙升至50 000 000次以上。成千上万的互联网用户在震惊于这部短片所传达的内容之余，纷纷开始利用自己手边的微博、博客、论坛和匿名留言板等网络交流平台推广这部“所有人都值得了解观看”的视频。在极短的时间内，这股网络舆论的狂潮就在全球范围内的传统媒体中引发了巨大的反响，无论是报纸、广播还是电视新闻，全世界有无数家媒体都将自己报道的焦点集中到了这部长度仅有30分钟的网络视频短片上。一时间，《Kony2012》这个名字顺利超越了“公益短片”的意义，俨然以“社会现象”的形象成为了环球舆论关注的主角。

那么，这部全长只有半小时的片子到底讲述了什么内容呢？答案其实并不复杂：约瑟夫·科尼，一个来自中非小国乌干达的地方反政府组织“圣灵抵抗军（Lords Resistance Army，LRA）”头目，从20世纪90年代起就开始指挥自己的非法武装部队制造破坏、劫掠与大规模屠杀等恶性暴力事件，最让人发指的是，这个军阀采用了一种罪无可恕的方式来补充自己组织的兵力：绑架平民儿童，然后用极端残忍的方式将这些懵懂无知的孩子训练成为少年兵来填补减员的战斗部队。很明显，这种行为对于所有稍具良知的民众来说都是无法接受的，而《Kony2012》的制作人很敏锐地抓住了这一点——整部影片关于渲染“科尼的暴行”最突出的环节就是“劫持儿童作为士兵”这个部分。那么，面对约瑟夫·科尼这个身负战争罪与反人类罪双重罪名、被国际刑事法庭列为头号通缉犯并且依然逍遥法外的恶徒，《Kony2012》在揭露其罪行之余又提出了哪些应对措施呢？影片的答案是“Make him famous”——“让他（科尼）出名”：看过这部短片并感到义愤填膺的观众应该立即展开行动，他们可以购买《Kony2012》制作方提供的行动包裹，主动将其中的宣传海



无论真相如何，《Kony2012》肯定是2012年最值得铭记的互联网现象之一


单从拍摄手法来看，《Kony2012》无疑是相当成功的——且看片中少年兵这让人难忘的眼神

报张贴在合适的地点，并将包裹中的纪念手环交给合适的朋友来进一步扩散行动的影响范围：即便找不到合适的渠道来订购这些宣传资料，至少也可以利用现成的社交网络来继续传播这部短片，让更多人看到并了解约瑟夫·科尼的暴行。根据制作组的说明，以上所有行动的根本目的就在于制造一股持续不断的舆论潮流，最终促使“可以展开实际行动干掉科尼”的“军事力量乙方”——美国政府——保留驻守在当地的军事力量协助乌干达剿灭这个反人类的恐怖组织（在此之前美国军方已经派遣了一支军事顾问队伍对乌干达政府军进行支援，但《Kony2012》的制作组显然对目前出动的美军究竟可以在乌干达驻留多久并不抱乐观期望，因此呼吁互联网民众发出“让美军继续驻扎下去”的舆论声浪正是这部视频短片表面上的最终目标）。


说句实话，相比于利比里亚的红裤衩单兵反坦克火箭炮代言人约瑟夫·朵（左上），以及刚果（金）出身的时髦前军阀洛朗·恩孔达（右上），来自乌干达的约瑟夫·科尼（左）在形象上实在是有点平淡无奇——不过没关系，事实证明只要有拍摄手法高明的纪录片铺垫开道，再平凡的面孔也会在网络上一夜成名。

平心而论，抛去视频中后部分的价值观宣传内容不论，《Kony2012》确实是一部拍摄手法相当出色的短片——不过，对于大多数网络用户来说，影片前半部分充满正义感的段落已经足以成为自己转载分享的理由。于是乎，在无数观众“齐心协力”的推广下，貌不惊人的约瑟夫·科尼在一夜间声名大振，轻而易举地取代了造型喜感十足的利比里亚RPG武器代言人约瑟夫·朵，以及镜头感出类拔萃的刚果（金）前军阀洛朗·恩孔达在花边新闻报导中的地位，毫无悬念地成为了知名度最高的当代非洲战争风云人物。总而言之，经历过如此这般的一番宣传推广之后，“公众的良知”被顺利唤醒——从FaceBook、Twitter到百度贴吧，来自不同国家的网民都在用不同的语言与方式表述着自己“势必要积极参与行动”的决心：“正义的事业”得到了资助——《Kony2012》制作组网站上提供的行动包裹在极短的时间内就宣告销售告罄。事件发展至此，形势似乎一片大好，然而，这场看上去无比热闹的“正义嘉年华”果真如同它的宣传一样，属于“纯粹的公益行为”吗？

答案似乎并没有那么简单。

随着时间的推移，越来越多的质疑声开始在《Kony2012》的周围响起，而在众说纷纭的争议中，来自北乌干达地区民众的反响格外引人注目：就在网络上的舆论热潮爆发后不久，一家名叫African Youth Initiative Network的慈善组织将这部影片带到了这片饱受“圣灵抵抗军”摧残的地区进行了公映，结果到场观看的数千名当地民众无不对影片采取的拍摄手法与突出的重点表示大惑不解，同时对短片推销“行动包裹”的商业行为表现出了由衷的愤怒，最终，这次公映活动在群众激昂的批评声与飞掷的石块中草草结束。更让所有曾经表示过“义愤填膺”的激进派网民感到尴尬的是，2012年3月9日，乌干达政府针对《Kony2012》发表了官方说明，尽管对并未直接否认这场活动的意义，但在公告中，乌干达政府明确地表示“强烈要求任何宣传活动充分考虑到当前的现实情况（The Government of Uganda however, would strongly urge that any awareness campaign fully takes into consideration the current realities of the situation）”，而“圣灵抵抗军”早在2006年就已经被乌干达人民国防军驱逐出了国境，其组织势力也缩减到了不足300人的规模。无疑，这个结果肯定没法让充满正义感同时擅长理性思维的观众感到满意：如果《Kony2012》介绍的内容与乌干达的现实状况确实存在本质差异，那么制作组为何要来拍摄这样一部充满争议的影片？关于这个问题，目前最流行的结论有两种，即“盈利”与“营造民间舆论便于军方继续向乌干达派遣兵力”：首先，我们可以通过《Kony2012》影片本身的介绍了解“行动包裹”的具体内容：一件T恤，两根科尼主题的手链以及相同主题的徽章，一本行动手册，一些贴纸以及几张海报。那么，这套宣传资料的售价是多少钱呢？我们可以在影片制作组的官方网站上找到答案：30美元。乍看之下，这个价位和亚马逊购物网上查询到的品牌T恤类商品售价似乎相差不远，但就在这个定价30美元的“行动包裹”旁边，我们可以清楚地看到上架单独销售的科尼手



《Kony2012》官方网站放出的行动宣传资料商品，价格确实不菲

链——它的价格是10美元。如此一来，《Kony2012》制作组在网站上热销的宣传资料商品到底有多少利润空间，想必大家心里都会有答案。至于“刻意营造舆论”的观点，最主要的证据就是在2011年10月美国军方向乌干达地区派遣军事顾问小组时，不仅驻军消息的发布形式非常低调，更有参议员对此行动表示“需要谨慎对待”；然而时隔数月之后，《Kony2012》的一夜爆红却让先前的“低调行事”方针荡然无存，如此鲜明的反差很容易让人怀疑“是否存在某些未知的势力在幕后操作”。而对于“派遣部队驻扎乌干达的真正理由”，这条言论也给出了自己的答案——石油资源。早在2007年，乌干达国境内蕴含的石油资源就已经成为了国际关注的焦点，但由于本国开采技术有限并且与外国公司在协议方面存在争议，这些极具战略价值的资源一直未能得到有效地开发利用。如今，随着外国军事力量的正式介入，再加上互联网民众舆论受到《Kony 2012》的影响，对于“持续驻扎兵力”的政策一开始似乎抱持着肯定的态度，乌干达的局势究竟会何去何从，现在依然是个未知数。

尽管由于缺乏生动的影片说明，乌干达政府的官方公告和来自互联网民间的分析猜测并未像《Kony2012》一样获得热烈的反响，但越来越多的民众在听过各方传来的回声之后开始注意到了这个现实：从内容与传播方式上来看，《Kony2012》并不像是一部单纯的公益宣传短片，实际上，它的一夜爆红让更多头脑冷静下来的大众网民联想到了一个并不陌生的网络传媒概念——那就是互联网病毒营销。



“行动包裹”的全部内容……你觉得这30美元物有所值吗?

阳光下的真面目——病毒营销：那些值得我们了解的真相

作为一项在20世纪90年代互联网产业泡沫时期正式成型的营销宣传概念，网络病毒营销的详细起源时间与定义内容至今依然存在着不小的争议。到目前为止，公众认可程度最高的观点对这个概念的解释如下：病毒营销（Viral Marketing）最早由哈佛商学院的毕业生蒂姆·德雷柏（Tim Draper）和教师杰弗里·雷波特（Jeffrey Raypor）提出；1996年，杰弗里·雷波特在为美国著名商业杂志《Fast Company（快速公司）》撰写的稿件中首次指明了“病毒营销”这个名称；而在之后的1997年，蒂姆·德雷柏与他的风险基金公司合伙人史蒂夫·乔维斯顿则把Hotmail通过用户舆论推广产品的行为定义成为了“病毒营销”的范例。至于这个概念的具体含义，基本可以归纳为以下几条重点：

1.病毒营销的运营方向公众提供了有价值的产品或者服务；

2.这些产品和服务的推广内容可以很轻易地进行传播扩散；

3.在传播扩散的过程中，真正的推广主力是身为被宣传活动所影响的用户本身，整个过程无需运营方参与宏观调控；

4.与传统的营销行为最大的区别在于，病毒营销所利用的渠道并不是运营方投入资本建立的传媒平台，而是利用现成的公众社交网络媒介进行被动式的扩散。

结合以上条目内容，再来回头看看《Kony2012》在传播扩散的过程中展现出的特点，我们不难发现两者之间的相似之

THERE ARE THREE THINGS
YOU CAN DO RIGHT NOW

1. SIGN THE PLEDGE
TO SHOW YOUR SUPPORT

2. GET THE BRACELET
AND THE ACTION KIT

3. SIGN UP FOR TRI TO DONATE
A FEW DOLLARS A MONTH
AND JOIN OUR ARMY
FOR PEACE

ABOVE ALL
SHARE THIS MOVIE ONLINE
IT'S FREE

这是《Kony2012》在影片结尾部分出现的字幕——简直就是教科书级别的病毒营销范例条目

处：

首先，所有的病毒营销行为都要提供值得用户传播的产品和服务——正如上文所述，《Kony2012》本身是一部拍摄手段相当高明的纪录短片，制作者在介绍约瑟夫·科尼罪行的过程中并没有对诸如破坏、屠杀等较为常见的战乱地区军阀暴行进行过多描述，而是将阐述的重点放在了“少年兵”这个普通民众并不陌生但缺乏实际认知的主题上。如此一来，民众印象中的约瑟夫·科尼便不再是什么“来自遥远陌生国度没事干就搞破坏的无聊军阀”，而是摇身一变成为了“十恶不赦逼迫孩童上战场当炮灰的战争狂人”。从观众体验的角度来看，如此“骇人听闻”“极具冲击力”“精彩好看”并且“真实可信”的内容完全可以成为自己主动传播推广这部片子的最重要理由；其次，尽管和大多数实用性质的软件以及娱乐性质的短片相比，《Kony2012》并不能给观众提供多少操作方面的便捷或者带来欢愉的体验，但这部短片所利用的是一项更为敏感也更容易引发观众共鸣的心态，那就是“正义感”——对于将“娱乐至死”奉为主流的互联网大众用户来说，在消费廉价的搞笑娱乐信息之余，能够欣赏到这样一部制作精良、主题鲜明并且“充满正义感”的“严肃纪录片”无疑是种相当新鲜的体验，持续引发关注完全是情理之中的后果。最后，作为一部上传至公开视频交流网站YouTube的影片，《Kony2012》几乎完全不存在任何观看成本，而且全片的长度恰到好处地在“传达主旨内容”与“让大多数人耐心地看到最后”之间取得了平衡，在这两项因素的共同作用之下，“大肆传播让更多人看到这部良心好片”几乎就成为了绝大多数观众在欣赏完毕影片之后的第一反应——再加上“伸张正义”这种看上去冠冕堂皇锦上添花的理由，“只要在Twitter、FaceBook以及其他SNS平台上推广一下，或者轻轻点击一下‘转载’就能让我化身为正义之士”便成为了这些主动推广者的现实心态。最终，《Kony2012》的推广行动就变成了一场秉承着“正义”之名的公众化网络集体行为，一场由“沉默的浪潮”发起推动、用“点击传播”取代“深入探索了解事件真相”的“互联网舆论圣战”。

看到这里，想必会有朋友产生疑问：无论最终目的如何，《Kony2012》影片本身宣传的“惩治恶人拯救无辜儿童”理念应该是不会有错的，那么，它的推广过程是否属于病毒营销行为会是很关键的问题吗？其实，作为一种极为高效的互联网营销传播手段，病毒营销最关键的环节就在于“绝不能让用户察觉到自己主动参与了推广活动”。这个环节一旦被打破，意识到“自己被运营方利用成为了营销工具”这个事实的用户立刻会产生强烈的逆反排斥心理。倘若营销传播的载体是搞笑类的内容尚可以“一笑置之”，但如果是像《Kony2012》一样把“正义”这种严肃的概念做为营销内容所包装宣扬的主旨，那么随之产生的舆论反弹行为必然会更为激进。早在《Kony2012》刚刚在网上走红的时候，国外的匿名留言板上就



匿名留言板4chan的好事者谋划“钓鱼”的截图——顺带一提，国内某家知名度极高的网络媒体这次也变成了一条上钩的肥鱼。（感谢Fall Ark老师的翻译）

那些无孔不入的病毒营销实例

《Kony2012》来到了互联网上，冠冕堂皇的“正义”之名掩盖不了背影之中的病毒营销痕迹。然而，就在我们感叹“同情心被人利用了一把”“病毒营销真是可怕”之余，又有多少人意识到这个看似陌生的概念早已在不知不觉之间渗入了我们平日网络生活的方方面面呢？

尽管在推广的过程中无需主动进行调控，但和所有经历过长期发展逐步成型的营销概念方式一样，病毒营销在形式和内容方面的结构依然是相当复杂的。以最早成为这个概念典型范例的Hotmail为例，附加在每一封用户发出的免费电子邮件末尾的“Get your private, free email at http://www.hotmail.com”标签就是一种最标准的病毒营销执行手段。而且事实证明，尽管公众对于这种“无伤大雅的免费小广告条目”早已见怪不怪，但这种营销方式的实用价值依然是非常高的——例如，经常使用“大板凳”这种智能手机App浏览BBS的用户都知道，通过这个免费应用发送的帖子都会在末尾加上“发送自我的大板凳客户端”一类的说明。尽管这条简短的说明并不会像Hotmail一样直接附上相关链接，但作为公共交流平台的论坛和作为私人联系工具的E-mail毕竟是两个截然不同的概念，对于“大板凳”的开发运营方来说，“让没有用上大板凳的其他论坛用户知道我们产品的名字”已经足矣，只要建立起知名度，那么在新用户中进一步推广完全不是问题。当然，对于国内的互联网用户来说，形式相同并且知名度最高的病毒营销案例无疑就是QQ的“iPad/iPhone QQ在线”以及群聊天中的“来自手机QQ [iPhone]”和“来自iPad QQ”这两种信息来源标签。事实上，这种借助“i字头”设备的名望进一步扩大自己产品影响力的营销手段是如此成功，以至于在某些C2C网站上甚至出现了“代挂”的服务——大家只要在淘宝上用“苹果手机图标/代挂”作为关键字搜索一下，轻而易举就能找到上百条相关的收费服务。

除了让人啼笑皆非的“附加在文末的广告小标签”之外，“利用SNS平台的‘转发’功能进行概念推广”同样是一种如今司空见惯的、利用了病毒营销理论的宣传手段：习惯通过微博获取信息的朋友有时会在好友发送或者转发的广播中看到一些诸如“趣味测试”或者“星座占卜”等主题的内容，而在这些“测试/占卜”的结果旁边几乎100%可以找到该SNS应

开始流行起了“钓鱼”的把戏——选择一张戎装黑人的照片发在BBS或者SNS网站上并表示“我欣赏这位哥们”，接下来耐心地等待不分青红皂白跟贴指责“别拿科尼开玩笑”的发言者情绪升至最高点时揭露照片的真相，最后尽情奚落这些冲动之辈的肤浅无知。然而，相比于整个事件被逐步认定为病毒营销行为之后公众的反响，这种小打小闹的“钓鱼”活动效果不值一提：在国外，不少保持了“三分钟正义感”的民众在意识到“自己的同情心很可能被别有用心的团体利用”之后立刻就对这个话题丧失了兴趣（倒是有一家相当有名的英国网站把这种热情持续的时间延长了一倍，不过没什么值得庆幸的——这家网站的名字叫做Sickipedia，也就是盛产冷漠、无同情心恶毒讥讽段子的“没品笑话百科”）；而在国内，从百度贴吧到各种新闻译介网站，几乎所有能找到“科尼2012”这个关键字的发言区域都有人在不断地争论整场事件的真相——科尼的行径此时已经无关紧要，冗长无聊的争吵谩骂已经成为了新的主题。事态发展到这个地步，还会有多少人关心乌干达儿童的命运？还会有多少人继续坚持什么“正义的事业”？

尾声：抗拒还是认同？

与传统的广告营销手段相比，病毒营销尽管在名字上似乎很容易招致用户反感，但从形式上来看依然可以发现某些发展进步的迹象：营销内容的运营方不再千篇一律地采用避重就轻夸夸其谈的手段制造无聊的广告，而作为接受者的用户一方尽管在推广的过程中不知不觉地扮演了“齿轮”的角色，但可以通过被动参与营销活动获得便利与乐趣依然是不争的事实。然而，这种理想的状况能够成立的前提在于“病毒营销所利用的核心是实用或者搞笑的内容”，倘若把这个“核心”的内容换成了必须严肃对待的主题，整个营销行动的执行难度立刻就会提升到不可思议的境界——夸张一点来说甚至可以超越“病毒营销”这个概念本身的范畴，《Kony2012》引发的争议就是个最好的例子。所以说，尽管我们可以从中获取一些益处，但考虑到这个概念的实际发展程度与应用现状，掌握一些辨识病毒营销行为的技巧还是很有必要的。

首先，和绝大多数以“推销产品/服务”为目标的广告一样，不管病毒营销内容的表现手法如何变化，归根结底依然会把“需要重点突出的产品/服务”放在醒目的位置，稍加留意就不难发现。同时，我们必须承认和国外的同行相比，国内的广告运营商水平确实要落后几个台阶，大多数美其名曰“微创新”的“C2C（Copy to China）病毒营销广告”只会取得东施效颦的效果罢了。对于这些弄巧成拙、水准与电视直销频道不相上下的东西来说，绝大多数读者朋友都可以轻易地辨认出“这根本就是广告”的事实，无论是嗤之以鼻还是一笑置之都可以让我们立刻摆脱“病毒营销被动推手”的身份。至于那些“无伤大雅的信息末尾广告”，倘若一定要把“洁癖”贯彻到底不愿意作为病毒营销环节的话，不妨直接把相关的介绍文章交给不想被影响的朋友。

从宏观的立场来看，虽然病毒营销的兴盛可以视作“沉默的浪潮”易于通过敏感的概念引发共鸣从而左右舆论思潮的证据，但越来越多被识破真相的病毒营销案例也在侧面证明了互联网大众用户的自我认知水平在不断提高。无论如何，尽管目前依然处于方兴未艾的成熟阶段，但作为一项可以有效测试群体行为水准的评估试验手段，病毒营销究竟还可以走多远，在未来它又会产生哪些变异？我们不妨拭目以待。

用项目的出处链接。可想而知，对于微博这种基于现实人际交往圈子构成社交体系的SNS平台来说，“来自熟人的推荐内容”肯定要比单纯的广告信息更容易取得出众的宣传效果，再加上微博本身的网络结构组织特点，病毒营销可以“大展身手”实在是合情合理的结果。

其实，对于传统的营销理念来说，病毒营销最直接的意义就是让所有的从业者看到了“来自民众本身的推动力量”。只要利用得当，一条朴实无华的链接甚至一个简单的“+1”按钮同样可以取得惊人的宣传效果，即便运营活动本身并没有“病毒”这个前缀也一样——就在2012年1月18日，为了对抗严重侵害自身利益的SOPA（Stop Online Piracy Act，禁止网络盗版法案），著名搜索引擎Google在自家的主页上放出了一条“抗议”链接（仅限美国地区显示），点击后即可进入一个非常醒目的请愿活动页面，用户只需填写自己的姓名、电子邮箱地址和邮编即可点击完成一次情愿行动；更奇妙的是，在这个页面的最上方我们还可以清楚地看到Google那个著名的“+1”按钮。毫无疑问，这是个巧妙利用了民众集群心理的典型营销示例：如果Google直接把这个页面做成一个普通的弹出窗口，或者干脆把整个页面放在所有以“SOPA”为关键字的搜索结果最前列自然可以取得一定的宣传效果，但Google这次营销活动的高明之处就是为所有看到请愿内容的普通民众提供了一个“参与其间”的机会，同时所需的操作步骤又简洁到完全不会让参与者感到厌烦的地步，而那个“+1”按钮的存在更是让参与的民众直观地认识到“这是一次由我们主动推进的行动”，不是“服务商为了避免自己利益受损而展开的舆论公关造势”。尽管这次抗议活动利用的是Google自身提供的平台，但从“鼓励参与者用简单的点击代替复杂的行动”和“调动公众的群体情绪来进行推广宣传”这两个特色上，我们依然可以清晰地看到病毒营销理论的影子。



Google参考病毒营销理论在今年1月举行了一场抗议SOPA的活动，效果奇佳

记录旅途中美丽的风光是许多初学者拿起相机的理由，却往往发现照片根本无法表现自己亲眼见证的那些瑰丽奇景，难免沮丧并萌生退意，怎样才能让我们更真实的记录我们的旅程呢？

本文是作者们近年来在风光摄影方面的经验分享，我们选择尽量简单的、最基本的拍摄器材，常见的、最易用的拍摄方法，以及傻瓜式的，最高效的后期处理进行介绍，在充分利用这些技巧后，大家拍出的照片很可能会令自己都大吃一惊哦。另外我们还收集了比较热门的风光摄影线路，以及在网上分享旅程风光的方式。

让我们到户外去，迎接阳光、雾霭、山岚、海浪的洗礼，感受大自然的魅力，拿起相机，走上户外风光摄影之路，分享旅程中发现的美丽和有趣。转发这种没有技术含量的事情，由那些发霉的死宅们去做吧。

专家级风景摄影手册

■策划 本刊编辑部

导读

P19 一个器材党的户外风光摄影器材选购
要在林林总总的摄影器材中做出选择并不是件容易的事，其实我们需要的只是一个明确的目标。

P25 拍出令人惊艳的“到此一游”照
通过简单实用的小技巧，可以快速掌握风光摄影的窍门，拍出的照片可能会让你自己都大吃一惊。

P35 三招两式搞定风光摄影的后期处理
摄影的创作过程，首先是前期拍摄，然后是后期处理，二者具备同样的重要性和创造性。

P40 行游天下，夏季旅游规划攻略
寻找最有魅力的旅程路线，让放飞心灵，纯洁眼睛的风光伴随一路是每个旅行者的愿望。

P44 同乐乐，分享无极限
经过了开心的旅程，用心的拍摄和精心的处理后，是展现（或是显摆）自己成果的时候了。

一个器材党的
户外风光摄影**器材选购**



天津 雨打沙滩

要在林林总总的器材中做出最适合自己的选择并不是件容易的事，摄影器材尤其如此，色彩、韵味、格调这些难以量化对比的项目却实实在在让每个入门者无比纠结。在购买器材之前要有一个明确的目标。我们为什么要买相机呢？因为我们不想每个假期都烂在家里，不想停留在毫无创意的转发和无休止的吐槽中，我们要到户外去迎接阳光、雾霭、山岚、海浪的洗礼，感受大自然的魅力，分享旅程中发现的美丽和有趣。像转发这种没有技术含量的事情由那些发霉的死宅们去做，让我们选择拿起相机，走上**户外风光摄影**之路。

一、轻松游——轻便与专业兼具

户外摄影对器材的首要诉求是**轻便**，当别人在山顶看日出而自己在半山腰吐着舌头喘粗气时，无论背包里的器材多么专业都无法摆脱Loser的注脚。

最轻便的选择当然是手机，现在的主流手机在成像素质方面早已完爆千元左右的入门级数码相机，但要用手机拍出令人惊艳的风景照还是颇有难度的，在面对日出日落等瑰丽雄壮的场景时更是捉襟见肘，所以我们需要更专业一些的相机，同时**兼顾便携与画质**。



左图：理光GR DIGITAL Ⅳ，俗称GRD4，造型低调复古，采用小巧轻便的全金属外壳机身，有黑、白两色可选，重量约190克。GRD4内置可检测地平线及垂直、俯仰角度的水平仪（对风光、建筑等题材来说非常实用），加上不逊于专业数码单反相机的成像素质，因此成为许多专业风光摄影师所钟情的便携相机。

镜头：28mm定焦（最大光圈F1.9）
有效像素：1000万
参考价格：约3700元



左图： 松下Lumix LX5GK，延续了上一代LX3的机身设计，主推的白色款看起来非常时尚。相比偏向专业化的GRD4，LX5GK在功能设置方面更倾向家用化，成像质量略低于GRD4，也没有水平仪，但提供了更方便灵活的变焦镜头，不仅是风景摄影的利器，还能胜任更宽泛的摄影题材，非常适合初学者和家庭用户。

镜头： 24~90mm（最大光圈F2.0）
有效像素： 1010万
参考价格： 约2700元

二、使劲玩——户外运动相机

出去玩最尴尬的就是大家都在搞激流勇进或跳伞滑翔什么的，而你一个人在平地上眼含热泪、抱着相机打酱油。这种情况怎么能忍，为了适应玩转地球的大潮流，你需要一台 **“四防”相机**，随你上天入海，还能垫在屁股下面当板凳……





上图： 宾得Optio WG-2系列是户外运动相机的典型代表，性价比非常突出。它拥有目前最全面的户外防护设计，具备12米防水、100公斤抗压、1.5米防跌落和-10℃抗寒能力，其中白色和橙色机型还提供GPS功能。除传统的内置闪光灯外，镜头外圈还设置了6颗LED补光灯，可在拍摄微距时提供类似专业微距环形闪光灯的补光效果，必要的时候还能切换到照明模式，充当应急手电筒。

镜头： 28~140mm（最大光圈F3.5~5.5）
有效像素： 1600万
参考价格： 约2050元



右图： FinePix XP150是富士刚刚发布的最新款户外运动相机，有橙色、蓝色、银色和黑色四种机身可选，造型略方正，但由于特殊的手柄设计，握持感尚可。XP150内置GPS功能，具备10米防水、2米防跌落、防沙尘和-10℃抗寒能力。

镜头： 28~140mm（最大光圈F3.9~4.9）
有效像素： 1440万
参考价格： 即将上市（约合人民币1800元）

三、微博控——让相机也无线起来

出门旅游用相机拍了一大堆照片却不能立刻和朋友分享，手机拍的画质又不满意，无疑是非常郁闷的事情。怎么办？用手机翻拍相机屏幕，然后发彩信？太搞笑了吧，难道你不知道已经有**支持无线功能的相机**了么？





上图：索尼Cyber-shot DSC-TX300看起来就像一个时尚的玩物，实际上却是具备基本三防功能的户外运动相机，它拥有防沙尘、5米防水和-10℃抗寒能力，可满足绝大部分户外拍摄环境。最为独特的是TX300内置了无线网络模块，只要在智能手机、平板电脑上安装 **PlayMemories Mobile程序（右图）**，就能以无线方式将照片或视频导入其中，并通过这个程序分享到论坛、微博等各种网络平台。这款软件支持安卓和苹果OS系统，几乎将主流智能手机和平板电脑一网打尽。同时TX300还提供了包括智能全景扫描、人像美肤、背景虚化等丰富的后期编辑功能，当用户上传超过2MB的照片时，还能选择自动缩小为VGA分辨率。最后值得一提的是TX300采用无线充电技术（**下左图**），颇有现代科技的时尚感。



镜头：26~130mm（最大光圈F3.5~4.8）
有效像素：1820万
参考价格：约3000元

四、文艺范——精致的微单

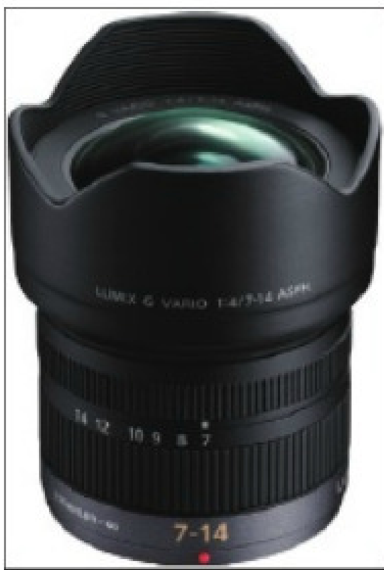
微单是“**微型单镜头电子取景相机**”的俗称，这里的微单主要是指由奥林巴斯倡导的Micro 4/3系统的产品，而索尼NEX和尼康1系列由于镜头体系尚不完善，因此不在推荐之列。由于感光元件面积较小且取消反光板，Micro 4/3系统的微单具有体积小、重量轻的特点，同时在成像质量上则要优于GRD 4等高端数码相机。目前微单的主要生产厂家是奥林巴斯和松下，相同的技术规范使这两个品牌的机身和镜头能够随意搭配。



左图：奥林巴斯PEN Lite E-PL3是目前Micro 4/3阵营中最具性价比的产品，拥有出众的成像素质和色彩表现力，对焦速度快且功能齐全，全金属外壳，造型设计简洁时尚，并有黑、银、白、红四色机身可选。可翻转液晶屏使取景更方便，全新设计的菜单界面美观易用。套机镜头的成像质量尚可，焦段涵盖广角（28mm）至中长焦（84mm），适合多种题材的拍摄。

套机镜头：14~42mm（35mm等效焦距28~84mm,最大光圈F3.5~4.8）
有效像素：1230万
参考价格：约3600元（套机）/约2500元（机身）





左图：如果你对套机镜头的成像素质不满意，不妨考虑单独购买机身，然后搭配松下LUMIX G VARIO 7-14mm/F4.0 ASPH超广角变焦镜头。这枚镜头的35mm等效焦距为14~28mm，是户外风光摄影的黄金焦段，具有成像锐利、细节丰富的特点，且镜头重量仅300克，便于携带，适合在风光摄影方面有进取心的用户选择。

参考价格：约5500元

五、专业型——全能单反

对于经验丰富的户外风光摄影师而言，器材的选择并不仅仅是看机身的性能指标，更重要的是包括镜头及其他附件在内的整个系统是否能够满足户外风光摄影的多样化需求——**高性能、轻量化、高可靠性、完善的镜头群支持以及在各种自然环境下完成拍摄的能力**。仅从性能而言，绝大部分数码单反相机均能满足风光摄影的需求，大量机型似乎让人难以抉择。实际上，综合考虑上述需求，宾得的单反系统是最适合的，该品牌的色彩风格历来备受专业风光摄影师好评，不仅机身具备三防设计，而且包括套头在内的大量镜头均具备防尘、防水和低温环境工作的能力。



左图：K-5是目前宾得单反的旗舰机型，随着近期连续的价格下调，已是同级别中性价比最高的产品。镁铝合金金属外壳，具备防尘、防水和-10℃防寒设计以及机身防抖功能。它采用1628万有效像素的APS-C画幅感光元件，感光度范围ISO80~51200，机身提供全面的功能设置，特有的CTE白平衡模式非常适于表现日出前、日落后等具有微妙气氛的场景。K-5还支持独特的构图微调功能，可通过移动或旋转感光元件纠正构图上的细微偏差，对使用三脚架的用户来说非常实用。目前市场中销售的K-5有两种套机，一种搭配DA18-55 WR防水镜头，一种搭配DA18-135 WR防水镜头，其中后者价格相对较高，但成像质量更优，焦段范围广，是"一镜走天下"的最佳选择。

套机镜头：DA18~55mm WR（35mm等效焦距27~82.5mm，最大光圈F3.5~5.6）；DA18-135mm WR（35mm等效焦距27~202.5mm，最大光圈F3.5~5.6）
有效像素：1628万
参考价格：约6200元（机身）/约7300元（套机，DA18-55mm WR）/约9700元（套机，DA18-135mm WR)



宾得在风光摄影方面有许多镜头可供选择，这些镜头相比其他品牌的同类产品，普遍具有体积小、重量轻的优势，尤其是定焦的Limited系列镜头，向以精致小巧、性能优异著称。另外，宾得镜头普遍采用了SP镀膜，可有效防止手印、油迹等污渍。

smc PENTAX-DA★ 16-50mm是宾得的专业级标准变焦镜头，F2.8恒定光圈，成像非常锐利，具备出色的三防能力和安静的SDM超声波对焦马达，可胜任从风光摄影到人物特写等多种题材的拍摄，性价比较高。
参考价格：约6350元

smc PENTAX-DA 10-17mm是一支很有特色的超广角变焦镜头，在10mm端可获得180°视角的鱼眼效果，而其他焦段则是超广角镜头，最近对焦距离2.5cm，不仅适合风光摄影，还可用来拍摄独特有趣的夸张特写。
参考价格：约2950元

smc PENTAX-DA 12-24mm是目前宾得超广角变焦镜头的顶级产品，成像素质优秀，具有高解析力和畸变小的特点。不过目前来说价位过高，适合专业用户选择。
参考价格：约7300元

smc PENTAX-DA 14mm是宾得镜头群中少见的"大块头"，滤镜口径达77mm。作为超广角定焦镜头，它的成像素质算是中规中矩，但最大光圈达到F2.8，在拍摄特写时能很好地烘托氛围。
参考价格：约3450元

smc PENTAX-DA 15mm Limited是宾得超广角定焦镜头的代表作，不仅成像素质明显优于DA 14mm，体积也是所有品牌同焦段产品最小的，重量仅212克，堪称"小而强大"。
参考价格：约4250元

smc PENTAX-DA 21mm Limited可能是同焦段产品中世界上最轻薄的，不考虑遮光罩的话，镜头厚度仅2.5cm，轻巧便携，是非常出色的小广角镜头，适合风光、人文类题材的拍摄，性价比较高。
参考价格：约2600元

看过前面的内容，你应该已有了心仪的目标，别急，现在就去买的话，很可能要花冤枉钱，你还需要花点时间看看后面的内容，**了解一下相关附件**里的名堂。

六、附件篇——小东西大作用

摄影附件中有不少是非常实用的，多花一点钱就能获得很大的回报，因此一直是消费者关注的热点。由于大部分附件成本低廉，且在生产加工上没什么难度，导致市场中品牌林立，质量良莠不齐，本来是极有性价比的投资，却变成了无良商家攫取利润的小金矿。尤其是在网购的时候，经店家“妙手”搭配，一款相机随便弄出四、五种套餐来，看似打包优惠，实则许多都是品质较差或可有可无的东西，因此选购附件就更要擦亮眼睛。

右图：一个好的**摄影包**不仅能给摄影器材以周全的保护，还能要兼顾器材取用的便利性、背负的舒适性。遗憾的是套餐中常见的摄影包都是成本不超过20元的东西，缓震填充层太薄或根本没有，背带等部件的缝合也不够牢固，内部结构不合理，不仅起不到保护器材的作用，还可能导致意外损坏。摄影包也没必要追求昂贵的进口品牌，国产的美康、赛富图、漂流木等品牌都是很有性价比的产品，产品线也比较齐全，单肩背包价格多在百元以内，双肩背包也不过200上下。短途旅行或器材较少的用户建议选择单肩背包，轻便灵活；长途旅行或器材较多的用户可选择双肩背包，能有效减轻腰背部的负荷，节省体力。







左图：买几只**镜头/机身袋**，加上一个普通背包也能很好地保护器材。在淘宝或色影无忌、蜂鸟的交易论坛里，有很多摄影爱好者出售自己制作的袋子，袋子的售价一般根据尺寸决定。这些袋子普遍采用质量较好的PU皮+防静电布+泡沫防震材料制作，品质比器材城里出售的商业产品好得多，价格也相对低廉，而且可根据用户的器材和需求量身订做。

右图：想拍出如此瑰丽壮阔的风景照片么？仅靠好的相机和镜头可是办不到的，必须要有滤镜（**右中图**）帮忙。常见的风光摄影滤镜主要是**GND（中性灰渐变）滤镜和ND（中性灰）滤镜**，需要特殊的色彩氛围时还可以使用彩色滤镜。国产的大自然、天涯等品牌滤镜价格非常便宜，一套仅需七、八十元，加上支架等附件也不过一百多元，使用得当的话带来的效果提升非常巨大。**（具体的滤镜使用方法请参考本期30页）**





左图：三脚架和云台是任何一个成功的风光摄影师都不可或缺的附件。使用它们不仅可以消除抖动问题，还能利用低速快门创造出如右下图般充满动感的画面。国产三脚架和云台的质量现在已与进口品牌相差无几，建议消费者选购如百诺、捷宝、思锐等品牌的产品，质量不错，且同样规格产品价格只有进口品牌的1/3~1/2。

不同型号的三脚架和云台的承重能力并不相同，选购三脚架和云台首先要根据自己的器材重量来决定。需要注意的是三脚架与云台的承重能力遵循“木桶原理”，如果你的器材重量是3千克，那么三脚架和云台必须至少能分别承重3千克才行，否则很容易翻倒，造成器材损失。

通常来说，三脚架的稳固性与其脚管的粗细和节数直接相关，脚管越粗、节数越少的稳固性就越好。因此如果对体积没有太大要求的话，应尽量选择三节的款式，如果追求轻巧便携，可以选择碳纤维或镁铝合金等轻量化材质的产品，其中反折式结构的产品收纳体积最小。

常见的云台分为三维云台和球形云台（**左下图**）两种，三维云台虽然定位准确，但体积较大，操作速度慢，通常用于室内、微距或视频拍摄，不适合户外拍摄。球形云台体积较小，操作灵活快速，适用面最广，建议选择球形云台。







左图：传统的三脚架和云台组合虽然提供了最佳的稳定性，但携带起来确实是个不小的负担，而且使用的时候也比较麻烦。如果想尽可能地轻松出行，又要兼顾自拍、夜景等应用，那么**章鱼三脚架**就是最适合的装备了。

章鱼三脚架只是俗称，因为它的三条支脚形似章鱼的腕足而得名。这种产品经过几年的发展，已经变得五花八门，造型也早不限于章鱼的样子了。这种脚架的好处是体积小、重量轻，几乎可以在任何场合使用。缺点则是承重能力有限，最适合手机和普通数码相机用户。

章鱼三脚架的典型品牌是富图宝（Potopro），拥有十几个不同的型号，分别针对数码相机和手机用户，造型、尺寸各异，价位从几十元到几百元都有。







左图：存储卡是绝对值得多些花钱买的附件之一，因为如果你曾经遭遇过硬盘故障，那你就应该明白要是存储卡坏掉的话到底有多悲催。通常相机经销商在套餐里搭售的存储卡都是廉价的低端产品，可靠性并不高。

值得信赖的存储卡品牌并不多，这里推荐买闪迪（SanDisk）的Extreme Pro或雷克沙（Lexar）的Professional系列产品，能够应对各种恶劣工作环境，并且拥有极佳的性能。按照当前主流数码相机的像素量，选择8GB~16GB容量的产品即可。



右图：读卡器的选择面相对较广，金士顿、创见、川宇、飚王等都是比较实惠的选择，闪迪和莱克沙等国外知名品牌也有读卡器产品，读写速度极快，但价格较国内品牌高出不少，适合数据量极大的高清视频拍摄用户选择。注意，市场中一二十元的廉价读卡器大多不支持32GB或更大容量的存储卡，对SDXC、UDMA等技术的存储卡支持也不好，不建议用户选购。





左图：清洁镜头和机身的最佳选择是**镜头笔和气吹**，其中镜头笔发明者加拿大LENSPEN品牌的质量较好，价格也不贵，大号的约25元，可以使用很久。镜头笔另一端的软毛刷还可以用来清扫机身和镜头上的灰尘，结合气吹使用足以完成日常的清洁任务。在清洁镜头前要先用气吹吹去浮灰，清洁后再吹去镜头笔留下的碳粉。需要特别注意的是，使用镜头笔的时候不要沾染任何液体，同时绝对不能用镜头笔来清理感光元件，应该用气吹吹去感光元件上的灰尘。



右图：UV镜堪称摄影附件“可有可无榜”毫无疑问的第一名。在胶片相机年代，由于透过镜头进入机身内部的紫外线会对胶片产生不良影响，因此能过滤紫外线的UV镜就成了大部分用户的必备附件。进入数码时代之后，紫外线对相机再没有任何不良影响，因此UV镜实际上已经失去了存在的价值。现在购买UV镜的用户大部分都是为了保护镜头镀膜不被划伤，但低端UV镜对成像质量的影响是非常明显的，更别说那些只是普通玻璃片的假货了。其实镜头在正常使用中因外力撞击导致损坏的几率是非常低的，UV镜的钱花出去多半只是买个心理安慰，与其这样不如拿这笔钱去买财产保险或上文介绍的GND滤镜更实在。

拍出令人惊艳的“到此一游”照



记录旅途中美丽的风光是许多初学者拿起相机的理由，一路走、一路拍，回头却往往发现照片根本无法表现自己亲眼见证的那些瑰丽奇景，难免沮丧并萌生退意。在摸到其中门道之前，笔者也曾怀疑自己没有任何摄影细胞。本文是笔者近年来在风光摄影方面的经验分享，通过这些简单实用的小技巧，可以快速掌握风光摄影的窍门，虽然是用最基本的器材，但拍出的照片可能会让你自己都大吃一惊。需要说明的是，笔者并非职业摄影师，手头的器材比较单一，因此本文所用的许多照片都是同一品牌相机拍摄的。

一、正确地选择器材

“我想拍风景照，该用什么样的器材？”或“请推荐一套适合风光摄影的器材”，这样的求助帖在论坛中屡见不鲜。而事实上并没有所谓的风光摄影专用相机或镜头，旅游风光摄影是一个内涵丰富的题材，包括常见的山山水水，也包括城市景观、街头巷尾。因此在器材的选择方面，并没有特定的要求，目前主流的数码相机和大部分拍照手机都能满足拍摄要求。

器材的选择，在于其用途。想要拍什么样的照片，就选什么样的器材。表现大场面和气势，用12~28mm的广角镜头比较好；追求自然舒适的视角和较丰富的细节内容，应该选择30~50mm之间的中焦镜头；登上高点，或“这山看着那山好”的时候，100~200mm的长焦镜头是最佳选择。一句话概括就是任何焦段的镜头都可以用来拍摄风景，重点不在于镜头的焦距，而是你需要表现的内容。在本文涉及具体拍摄技巧的章节中，你可以看到各种焦段拍摄的照片。就风光摄影的特点而言，便携型非常重要，因此18-55mm套头或18-200mm大变焦镜头是最实用的选择。



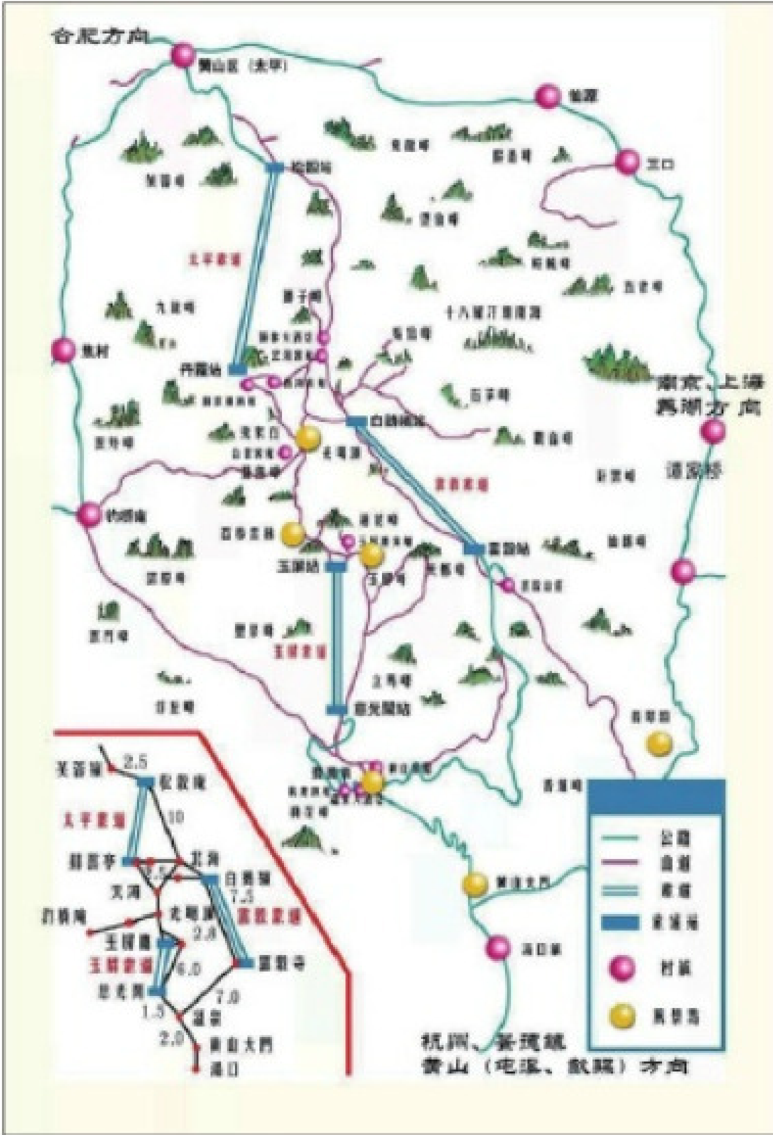
上图：几十元的滤镜能带来奇幻般的画面效果

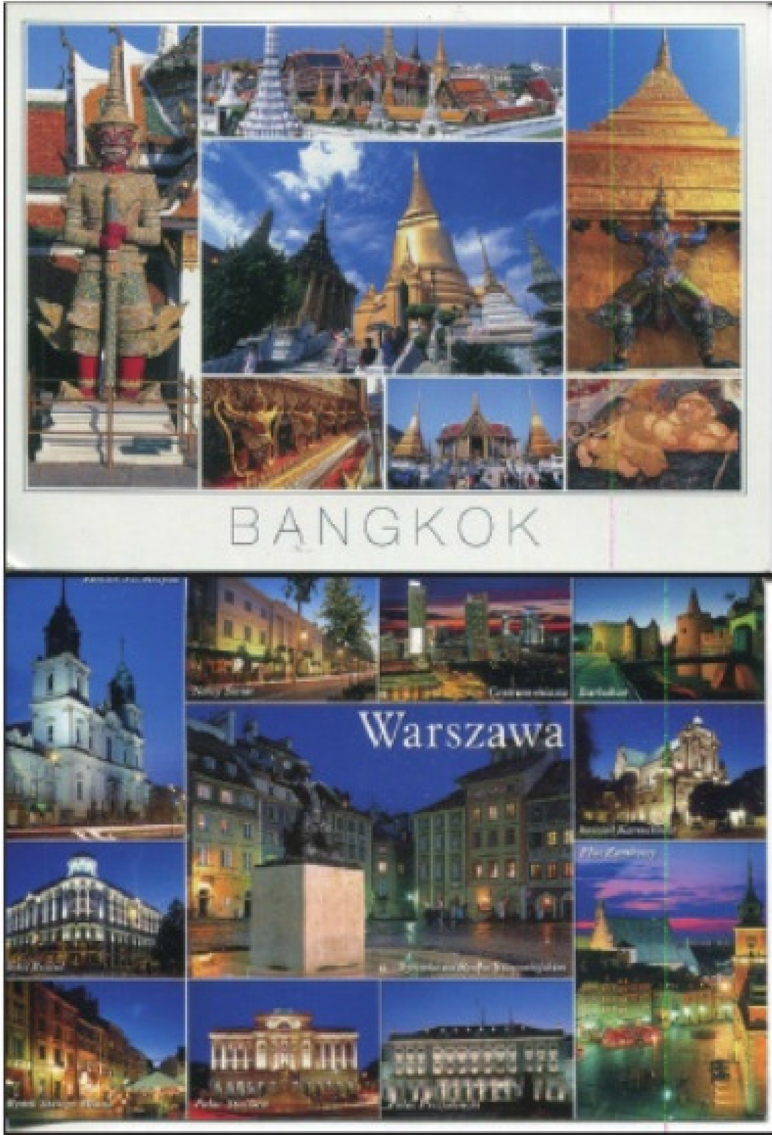
相对而言，三脚架和滤镜则是风光摄影的必备附件，投入资金不多，却可以轻而易举地获得令人惊艳的效果。

二、预先了解拍摄目标

和职业摄影师不同，我们不可能为了拍摄某个景点花几天时间去实地考察选景，也不可能守在山头一个礼拜只为等一次完美的日出或日落。提前买几套当地的风光明信片是个非常好的方法，结合景区地图，不仅可以提前规划游览路线，还能借鉴职业摄影师的选景、拍摄技巧和构图方式，为自己的拍摄做好功课。最后明信片还可以寄给亲朋好友作为一份特殊的分享礼物。

右图：提前购买几套景点风光明信片，结合景区地图，是提前了解和确定拍摄目标的好方法。





三、基本构图方法

构图是决定风光摄影作品表现力的重要环节，有时甚至起到决定性的作用。下面我们通过著名职业风光摄影师Jim Patterson的作品来了解一下风光摄影中比较实用的构图法则。



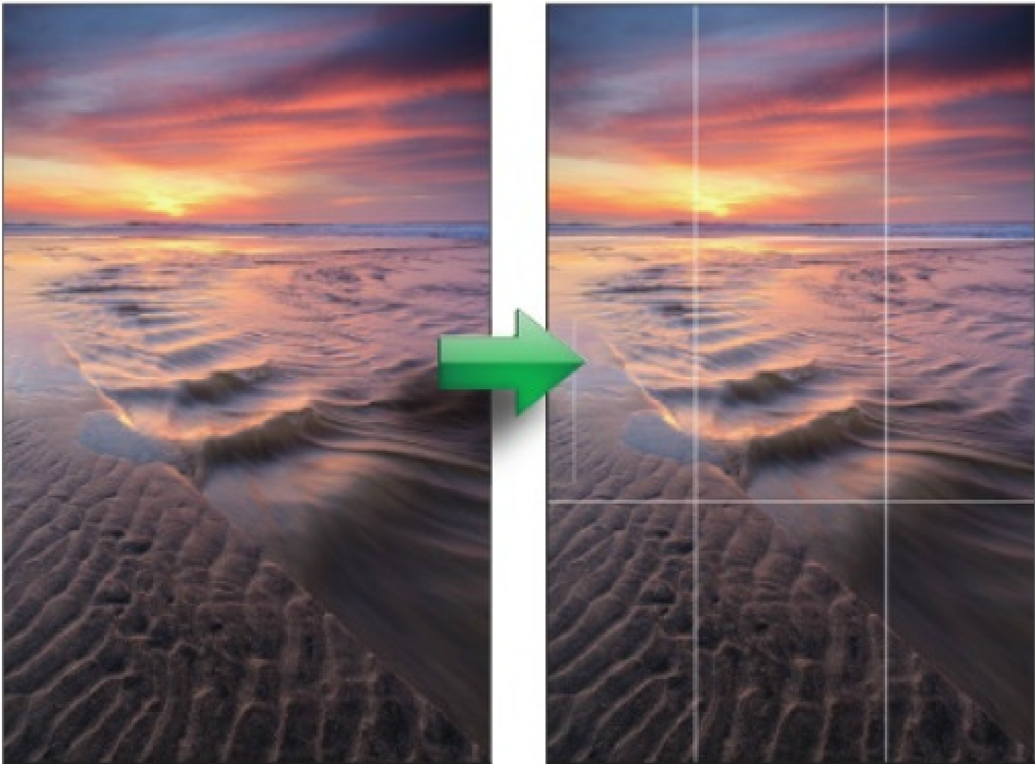


←**左图：三分法则**一直被风光摄影师奉为金科玉律，绝大部分出色的风光摄影作品都有意无意地运用了它。其主旨就是避免让地平线从画面中央生硬地切割，而是将地平线放在画面偏上或偏下的三分之一处。三分法则构图中有4个交汇点，则被认为是最容易吸引观众目光的位置，适合用来安排主体或其他比较重要的元素。

三分法则对于横向或纵向构图都适用，将**地平线**安排在什么位置，主要取决于所要表现的主题。简单来说，如果你觉得天空好看，就将地平线安排在偏下的三分之一处，如果你觉得地面的内容更有趣，就将地平线安排在靠上的三分之一处。

三分法则不仅提供了地平线的参考位置，还通过4条参考线将画面分割为类似九宫格的结构，为画面中线条或物体的位置安排起到指导作用。其中参考线的交会点被认为是最容易吸引观众目光的位置，适合用来安排主体或其他比较重要的元素。

→**右图：**这是一张典型的充分利用三分法则构图的照片，地平线被安排在画面偏上三分之一处，主体内容占据了画面的三分之二，沙滩与水面的分界线则被安排成主体内容的对角线。同时夕阳恰好位于左上方的参考线交汇点处，整个画面在构图上来说动静相宜，形成恰到好处的平衡性。







←↑**上图和左图：**这两张照片运用了一种俗称为**"搭画框"**的构图方法。利用前景中的空白部分形成类似画框的效果，然后将主体安排在画框中，使观众的观察点集中在主体上，同时也能增强画面的空间感和现场感。需要注意的是，用来当做画框的前景通常要比主体暗一些。

三分法则是风光摄影的基础构图技法，在此基础上，逐渐发展出一套着重强调前景作用的构图法则，将过去纯粹作为陪衬或点缀的前景提升到新的高度，形成了新的风光摄影风格。下面我们来看看这种构图方式的基本原理：









←↑**上图和左图：**前景是初学者在拍摄风光照片时非常容易忽视的元素之一，但前景恰恰是风光摄影的一个重要元素。前景的存在可以增强画面的现场感和层次感，使画面具有足够的深度和广度。

在风光摄影中，前景通常作为"陪体"存在，主要目的是为了与画面中的其他元素形成对比或衬托的效果，比如这两张图中的前景都是坚硬、表面粗糙的岩石，和占据画面大部分面积的水形成了硬朗与柔美的对比效果。但这并不是前景最重要的作用。

在这两张照片中，**前景巧妙地引导着观众的视线**，让观众的兴趣点随着前景中隐含的方向暗示逐步转向摄影师真正想要表达的主体。

了解基本的构图方法之后，接下来进入**风光摄影的实战**环节。

如何拍出这样的照片?
倒影、三脚架、长时间曝光





↑**上图拍摄参数：**
相机：宾得 K10D
镜头：smc PENTAX-DA 50-200mm
焦距：200mm **光圈：**F11
感光度：ISO 100 **曝光时间：**20秒



↑**上图拍摄参数：**
相机：宾得 K200D
镜头：smc PENTAX-DA 12-24mm
焦距：16mm **光圈：**F5.6
感光度：ISO 200 **曝光时间：**8秒

↑**上图拍摄参数：**
相机：宾得 K10D **镜头：**smc PENTAX-DA 18-55mm
焦距：33mm **光圈：**F16
感光度：ISO 100 **曝光时间：**30秒

要想拍出绚烂的夜景灯光，不仅要利用水面的倒影，还需要较长的曝光时间，因此手持拍摄是不可能的，必须找到一个稳固的支撑，**三脚架**无疑是最好的工具。没带三脚架的时候可以就地取材，利用周围的石墩、栏杆等设施，不过在取景角度方面会受到一些限制，同时要注意防止相机意外跌落。

拍摄夜景照片要有耐心，慢慢调整曝光参数。首先为了在长时间曝光中获得纯净的画面，机身感光度应锁定在最低档位。然后依据画面结构调整光圈设置，大的原则是**尽量使用镜头的最佳光圈**（如右上两张照片），而将光圈收缩到F11~16可以获得最大景深，使整个画面中的景物都拥有相近的清晰度（如左上图），收缩光圈到F8或更小的另一桩好处是可以使明亮的灯光形成星芒效果。确定光圈值之后，根据需要画面亮度调整快门速度即可。当画面中有水面时，**快门速度越慢，水面就越平滑，倒影也越清晰。**

最后要注意的是，拍摄前一定要关闭相机或镜头的防抖功能，否则画面反而会变得模糊不清。



如何拍出这样的照片？
天气、时间、把握时机

↑**上图拍摄参数：**
相机：宾得 K-5 **镜头：**smc PENTAX-DA 14mm
焦距：14mm **光圈：**F5.6
感光度：ISO 400 **曝光时间：**1/2秒

对大部分人来说，在山顶上风餐露宿只为捕捉第一缕透出云层的晨曦，难度比较大。而黄昏时分的拍摄在时间把控和机位选择上则要容易得多。本页的3张照片都是在傍晚时段拍摄的，时间都是**太阳刚刚落入地平线以下，天空还没有完全黑暗的时候**。这段不到半小时的时间是风光摄影的黄金时刻，天空与地面的亮度非常接近，画面色彩丰富且饱和度较高，随便拍拍也能有不错的效果，所以千万不要急着回去吃晚饭。如果是在**暴雨将至**（上图）或**阵雨之后**（左侧第二张），空中的云层和地面积水的反光会带给照片更多戏剧化的元素。要注意此时光线较暗，应适当提高感光度或使用三脚架。





↑**上图拍摄参数：**
相机：宾得 K10D
镜头：smc PENTAX-DA 18-55mm
焦距：26mm **感光度：**ISO 400
光圈：F4 **曝光时间：**1/2秒



↑**上图拍摄参数：**
相机：宾得 K10D
镜头：smc PENTAX-DA 18-55mm
焦距：55mm **感光度：**ISO 200
光圈：F8 **曝光时间：**1/45秒

如何拍出这样的照片？
流水、减光镜、低速快门



↑**上图拍摄参数：**
相机：尼康 D7000　**镜头：**Nikkor AF-S DX 12-24mm　**焦距：**12mm
光圈：F11　**感光度：**ISO 100　**曝光时间：**1秒
滤光镜：0.9档软灰渐变滤镜（0.9 soft GND）

←**左图拍摄参数：**
相机：宾得 K10D　**镜头：**smc PENTAX-DA 18-55mm　**焦距：**18mm
光圈：F13　**感光度：**ISO 200　**曝光时间：**1.5秒
滤光镜：0.6档中灰减光滤镜（0.6 ND）

低速快门是展现潮汐、瀑布动态效果的最佳选择，通过对曝光时间的控制，可以表现出水流的速度感或水体的柔美。通常**最佳的快门速度在0.7~2秒之间**，在这个范围内，快门速度越高，水流的速度感和力量就表现得越强，快门速度越低，水流就显得越柔和。同时要尽量缩小光圈以获取足够的景深来表现水流的线条。

要拍好这样的照片**除了三脚架之外，还需要使用中灰减光镜（即ND滤镜）。**减光镜的作用是减少入射光线，从而降低快门速度。减光镜推荐购买插片式的方形或长方形产品，不仅可以适应不同规格的镜头，且手持或用镜头支架均可，非常灵活。要特别注意的是，低速快门下水流会变成白色的线条，很容易过曝，建议拍摄时可略微欠曝，后期简单调整即可。



如何拍出这样的照片?
光线的颜色、灵活控制色温

提高色温拍摄



↑上图拍摄参数:
相机: 宾得 K10D
镜头: smc PENTAX-DA 18-55mm
焦距: 18mm **感光度:** ISO 100
光圈: F16 **曝光时间:** 1/60秒(+0.5EV)
白平衡: 手动9300K

→右下图拍摄参数:
相机: 宾得 K10D
镜头: smc PENTAX-FA 43mm Limited
焦距: 43mm **感光度:** ISO 100
光圈: F8 **曝光时间:** 20秒
白平衡: 白色荧光灯



降低色温拍摄





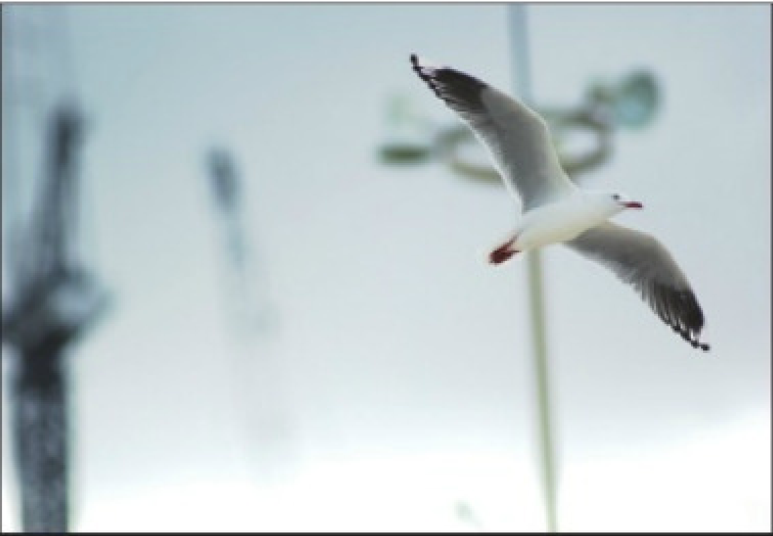
展现氛围的最佳方法是控制光线的颜色,要掌控光线的颜色,就要**摆脱相机的自动白平衡功能。**

本页中左图即为相机自动白平衡设置下拍摄,画面效果很平淡,手动将相机色温提高到9300K后,获得了首图中灿烂、温暖的效果。右侧则是反向运用,将色温降低为白色荧光灯后,城市光污染导致的昏暗天空转变为纯净的深蓝色,国家大剧院的灯光和蓝色光带也更加突出。

通常来说,**阳光明媚的场景可用暖调的高色温设置,而日出前、夜景是用冷调的低色温设置更好一些。**

如何拍出这样的照片?
运动、提前量、高速快门

↑**上图拍摄参数：**
相机：宾得 K10D **镜头：**smc PENTAX-DA 18-55mm **焦距：**55mm **感光度：**ISO 100 **光圈：**F11 **曝光时间：**1/350秒



↑**曝光时间：**1/1500秒



↑**曝光时间：**1/4000秒



↑**曝光时间：**1/750秒



在捕捉高速运动的目标时应该切换到快门优先（Tv档）模式，并**将快门速度锁定在高速状态下**。拍摄目标距离远，所需快门速度相对较低，距离近的需要更高的快门速度；使用广角镜头时需要的快门速度比长焦镜头低；横向移动的目标需要较高的快门速度。

如果拍摄者处在静止状态，通常在拍摄运动员时应该将快门速度设置在1/300秒以上，汽车、火车应该在1/500秒以上，高速飞行的鸟类或动物1/700秒以上。如果拍摄者在运动状态，则需要将快门速度尽可能提高，如本页中间的南非跳羚是在颠簸的观光车中拍摄的，因此使用了1/4000秒的极限快门速度。

运动题材照片拍摄失败的常见原因往往是对焦速度不够快，拍摄目标在高速运动中脱离了焦平面导致模糊不清。因此在**拍摄时要留出一定提前量，预判目标的移动方向，**将对焦点选择在它即将到达的位置上。

如何拍出这样的照片?
控制光比、滤镜组合

↑**上图拍摄参数:**
相机: 尼康 D300 **镜头:** Nikkor AF-S DX 12-24mm **焦距:** 12mm
感光度: ISO 100 **光圈:** F16 **曝光时间:** 15秒
所用滤镜: 0.9档中灰减光镜+0.9档软边灰渐变

滤镜是风光摄影师最钟爱的器材之一，最常用的是中密度灰减光镜（ND）和中密度灰渐变镜（GND）。ND滤镜用于减少进入镜头的光线，为低速快门拍摄创造条件；GND滤镜主要用于改变局部画面的亮度（比如降低天空的亮度）。风光摄影师常常**将多片ND和GND滤镜混合使用，以求达到更完美的效果。**

本页首图同时使用了ND和GND滤镜，通过0.9档ND滤镜将本来就比较弱的现场光线压得更暗，从而获得通过15秒的长曝光时间，使海面的波浪变得如纱般柔软。0.9档GND滤镜将天空的亮度降到和海面相同，从而避免了长时间曝光后天空大面积过曝的问题，完美保留了云层的细节。



左侧两张图则均使用0.3档和0.6档GND滤镜叠加，从而获得接近0.9档GND的效果，降低了天空的亮度，使天空的色彩饱和度提高，并保留了更多的细节。

使用滤镜没有一定之规，需根据现场环境灵活搭配，但要注意效果应尽量自然而不露痕迹（比如地面不能比天空亮），GND的渐变过渡处应位于地平线或海平线的位置。另外滤镜也可以倾斜使用，如本期第29页的主图右侧局部就以向左倾斜约45°的方式使用了一片0.9档软边GND滤镜。



↑**上图所用滤镜:** 0.3+0.6档软边灰渐变



↑**上图所用滤镜:** 0.3+0.6档软边灰渐变

如何拍出这样的照片?
星空、方向、长时间曝光

↑上图拍摄参数：
相机： 尼康 D300　**镜头：** Nikkor AF-S DX 12-24mm　**焦距：** 12mm　**感光度：** ISO 100　**光圈：** F16　**曝光时间：** 15秒

户外旅行中我们比平时有更多的机会仰望星空，去感受宇宙的静谧和神秘。本页照片中的**星轨**是对星空进行长时间曝光时，因地球自转而形成的，通过星轨的长度我们可以直观感受到地球的自转速度，而星轨的最终造型则和镜头的方向有关。

如果要形成类似上图的近同心圆效果，需要将镜头对准正北或正南方的星空仰拍。由于北极星的存在，在北半球拍摄正北方星空并**以北极星作为中心点**是非常容易的。向南方拍摄时要确定圆心则比较困难，因为目前尚无准确的“南极星”存在，只有南极座α星的方位最接近南极点，但亮度太低（约为北极星的1/20，肉眼几乎不可见）。如果镜头向东或西方的天空拍摄，会形成如左图般的弧线。



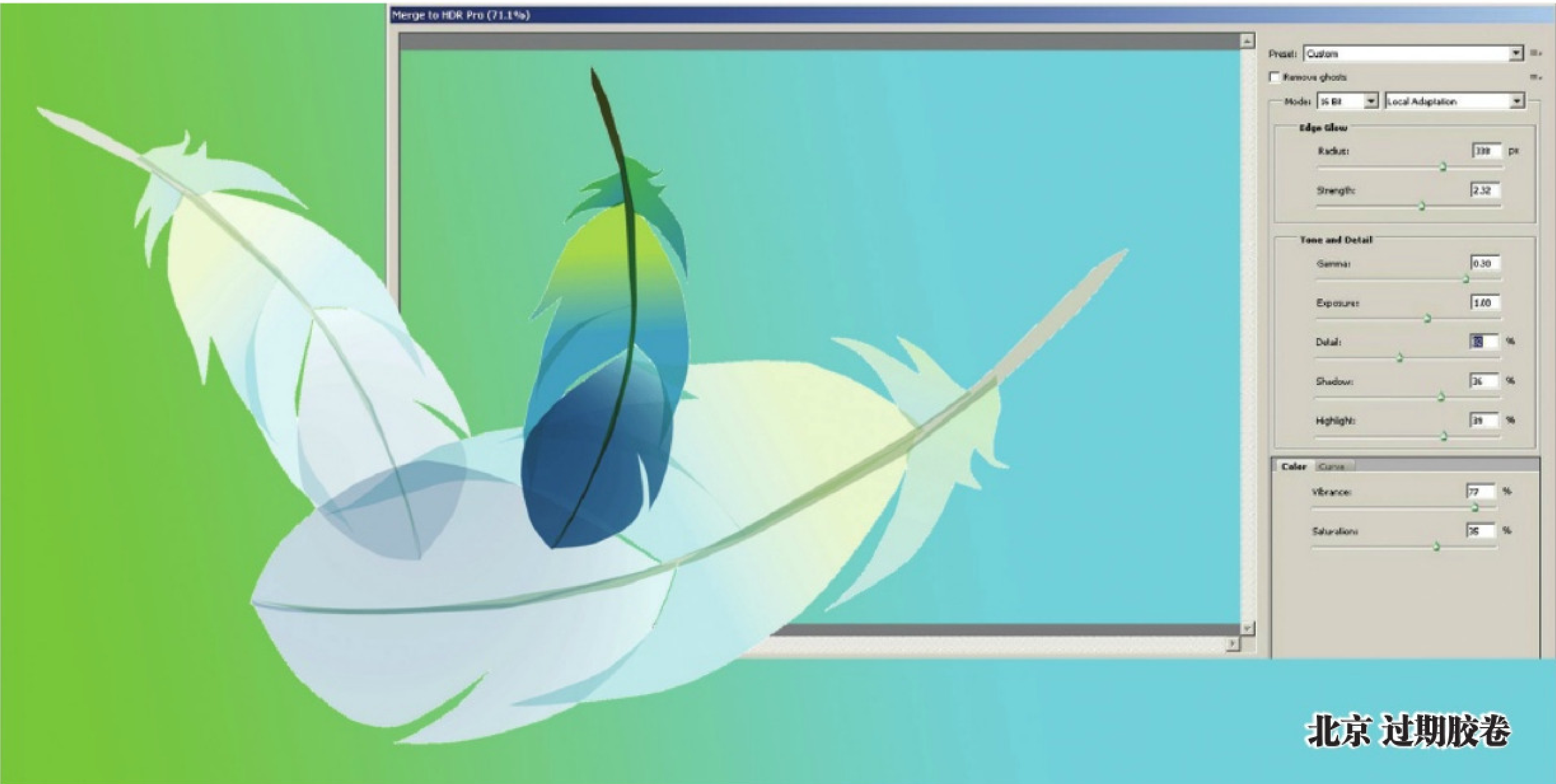
↑上图拍摄参数：
相机： 理光 GRD4
镜头： 28mm
焦距： 28mm
感光度： ISO 100
光圈： F2.8
曝光时间： 6秒



根据地球自转的角速度，要获得明显的星轨效果，需要5秒以上的曝光时间，而理想的星轨效果需要**至少15秒曝光时间。**星轨拍摄的设置基本与夜景拍摄相同，要注意的是夜晚户外经常会有突然而起的气流，为防止三脚架被吹倒，应该在三脚架的中轴下方悬挂重物，增加稳定性。另外，拍摄前不要忘记关闭相机或镜头的防抖功能。

为了获得尽可能长的星轨，应该**使用相机的B门模式**（Blub，手控快门模式）。B门在数码单反或高端数码相机的模式转盘上有专门的档位，切换非常方便。卡片机可以尝试切换到手动（M档）或快门优先（Tv档）模式，然后将快门降低到出现“Blub”提示即可。B门拍摄需要持续按住快门，按下为开始拍摄，松开时结束拍摄，由于持续时间较长，最好能准备一条快门线或支持B门的遥控器。

三招两式搞定 风光摄影的后期处理



北京 过期胶卷

笔者一直认为，摄影的创作过程可粗分为两个步骤，首先是前期拍摄，然后是后期处理，二者具备同样的重要性和创造性，都是对生活的再次发现和重塑。进入数码摄影时代之后，以Photoshop为代表的各类数字暗房软件更是将摄影的后期处理推入了新的境界。从网络上我们能看到在后期处理中偷天换日、改头换面的惊人效果俯仰皆是，但这样的处理手段往往过于复杂和艰深，意味着大量的时间成本和精力投入。在网络发达、追求即时分享的今天，无论是通过电脑还是智能手机，快速、高效的照片后期处理技巧额外受欢迎。

一、傻瓜式全景照片

虽然全景拍摄软件种类很多，但最好用的还是手机平台上的《全景相机》和电脑上的PTGui Pro，这两款软件的共通点是都基于大名鼎鼎的Panorama Tools全景制作工具开发，本质上它们都是Panorama Tools的图形化操作界面。



→**右图：** 手机版的《全景相机》采用了一键式拍摄的方法，只要点下拍摄键，并根据屏幕提示横向移动手机即可自动生成全景照片，处理速度非常快。点击屏幕右上角的“Effect”图标，可选择老照片、彩色素描和黑白照片三种简单的特效。

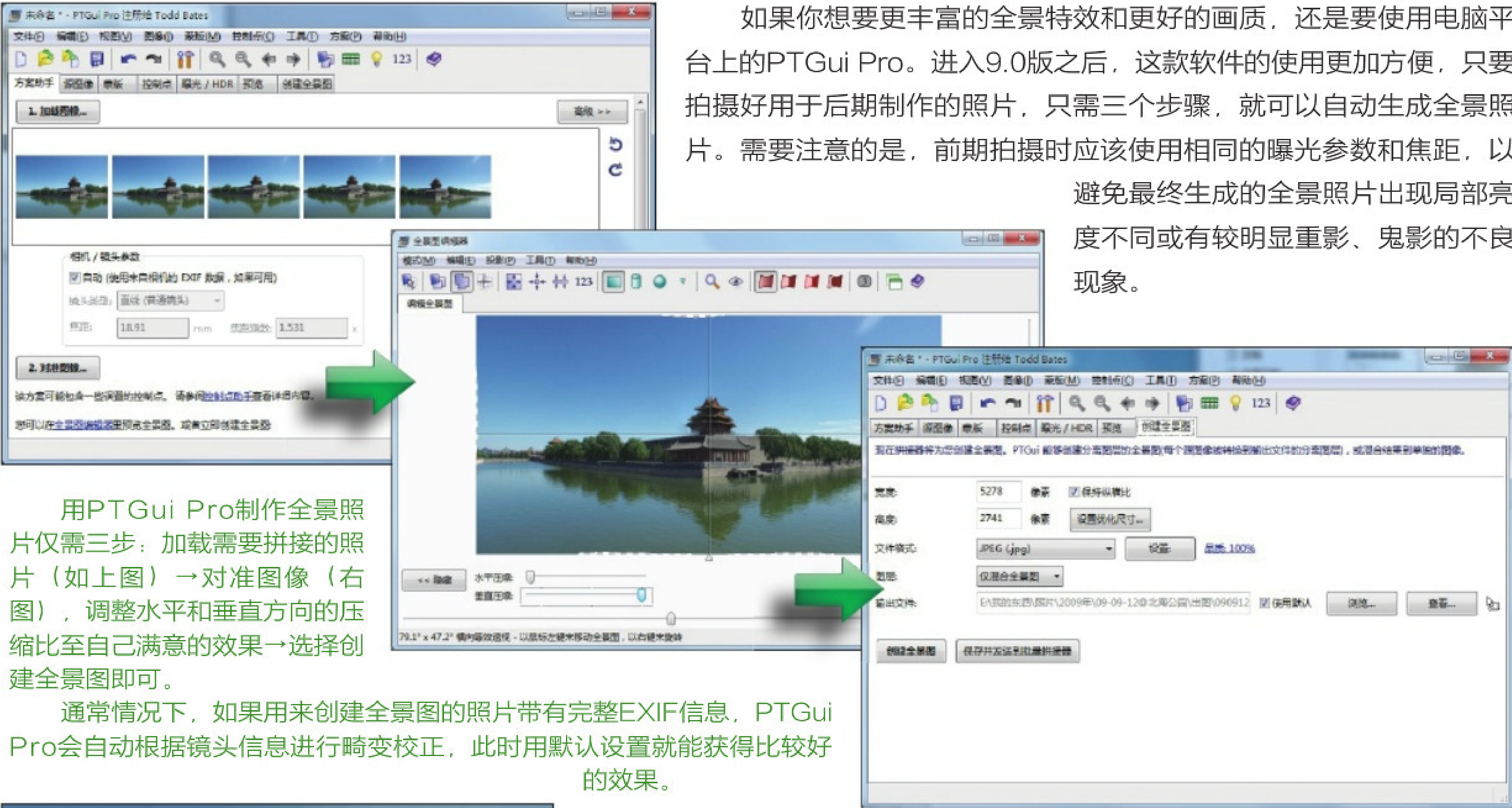


右图： 《全景相机》内置了微博等网络平台的接口，拍完照片后可以立即上传与朋友们分享。也可以选择“更多”菜单，将照片发送到手机上的其他图片处理程序中，直接进行处理，考虑非常周到。

下图： 《全景相机》拍摄的全景照片，效果还可以。整个拍摄过程只用了6秒。

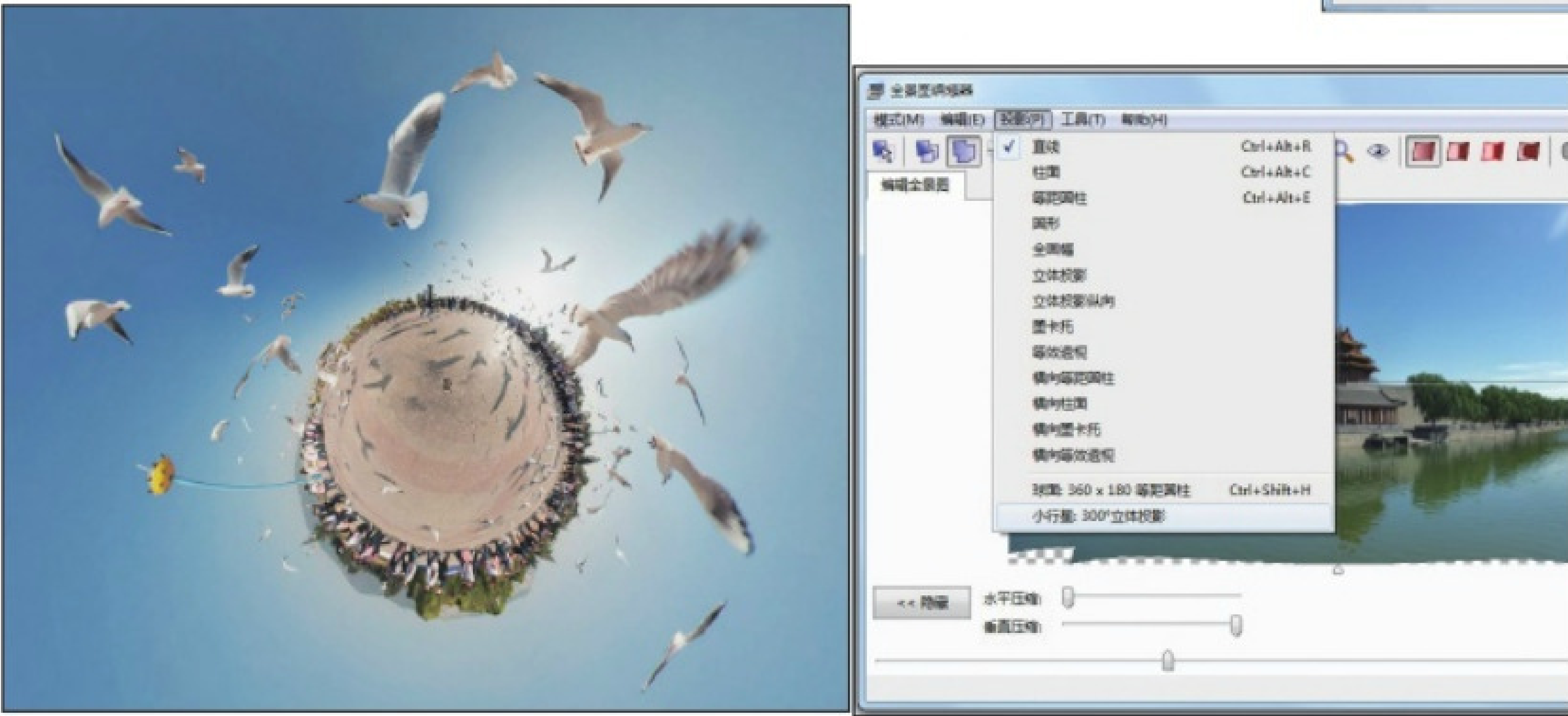


如果你想要更丰富的全景特效和更好的画质，还是要使用电脑平台上的PTGui Pro。进入9.0版之后，这款软件的使用更加方便，只要拍摄好用于后期制作的照片，只需三个步骤，就可以自动生成全景照片。需要注意的是，前期拍摄时应该使用相同的曝光参数和焦距，以避免最终生成的全景照片出现局部亮度不同或有较明显重影、鬼影的不良现象。



用PTGui Pro制作全景照片仅需三步：加载需要拼接的照片（如上图）→对准图像（右图），调整水平和垂直方向的压缩比至自己满意的效果→选择创建全景图即可。

通常情况下，如果用来创建全景图的照片带有完整EXIF信息，PTGui Pro会自动根据镜头信息进行畸变校正，此时用默认设置就能获得比较好的效果。



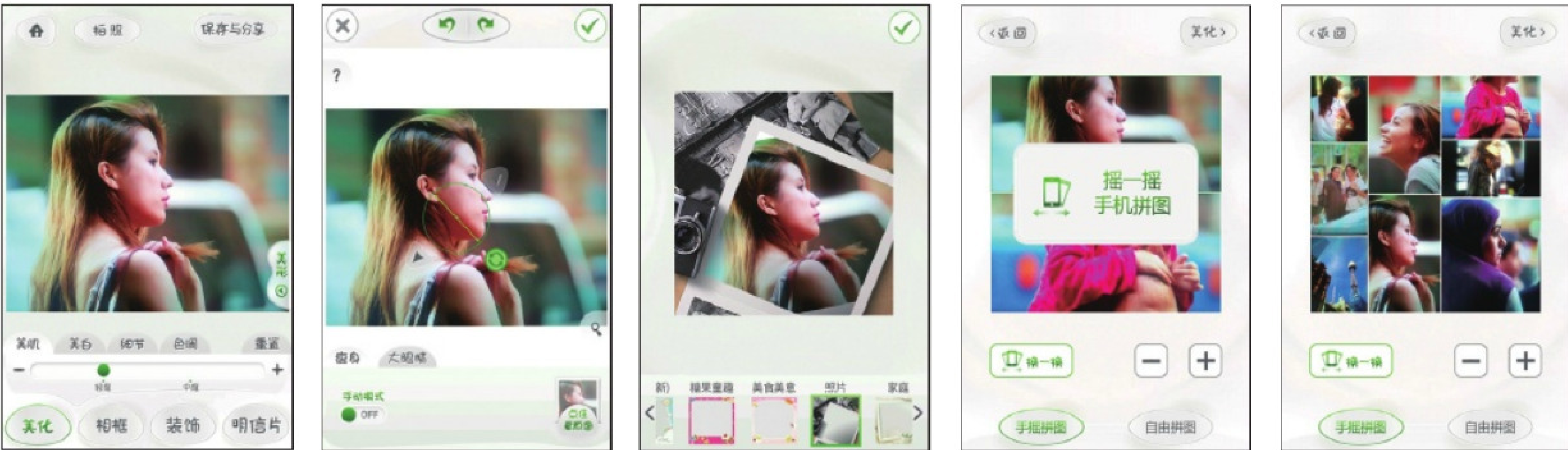
左图： PTGui Pro还提供一个非常好玩的“小星球”模式。前期以360°旋转拍摄5~6张照片，在PTGui Pro进行“对准图像”之后，全景图编辑器的“投影”菜单中选择“小星球：300°立体投影“选项，就可以自动拼合生成类似高空轨道俯拍式夸张效果的小星球效果照片。

二、手机人像处理不发愁

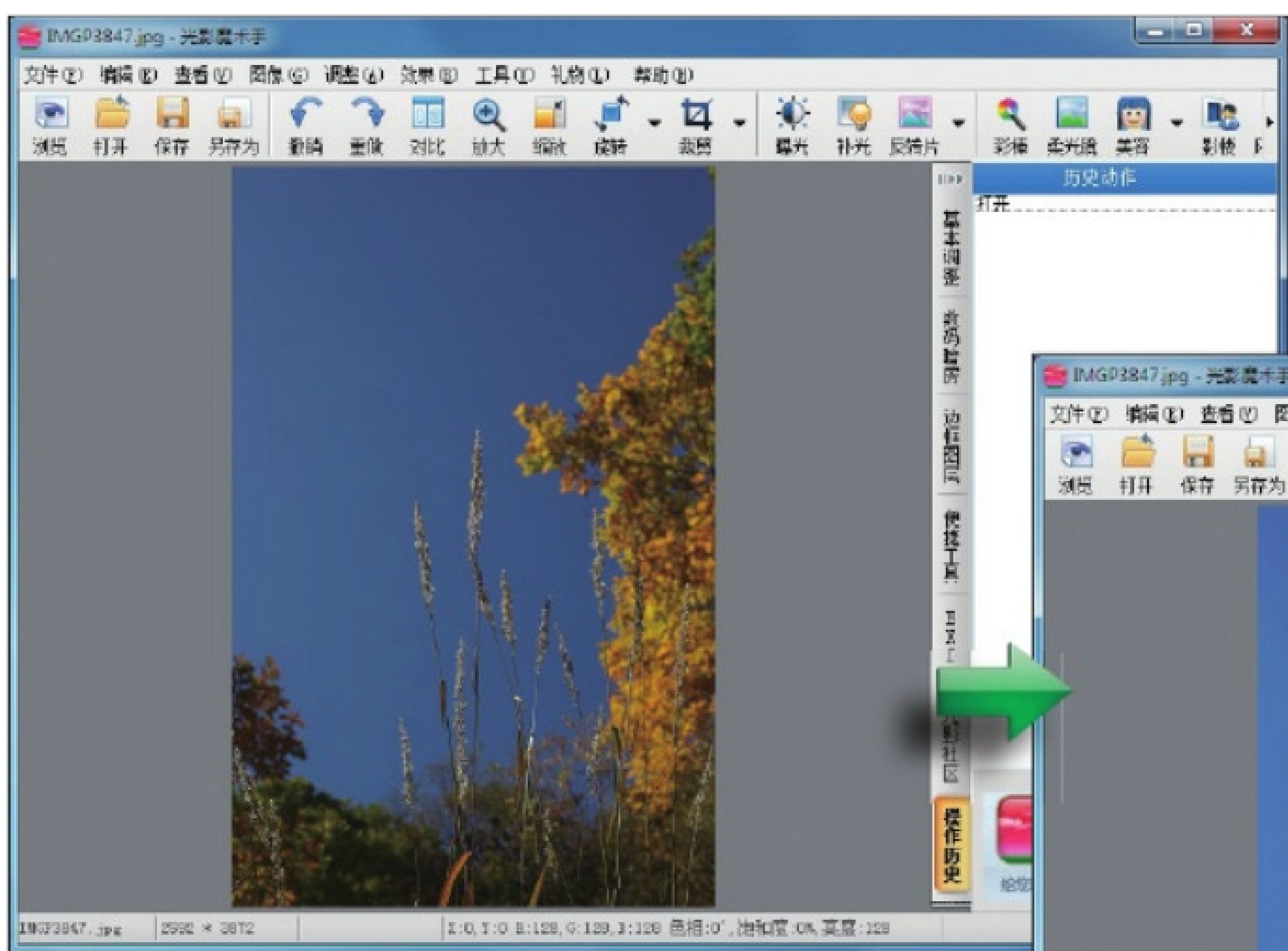


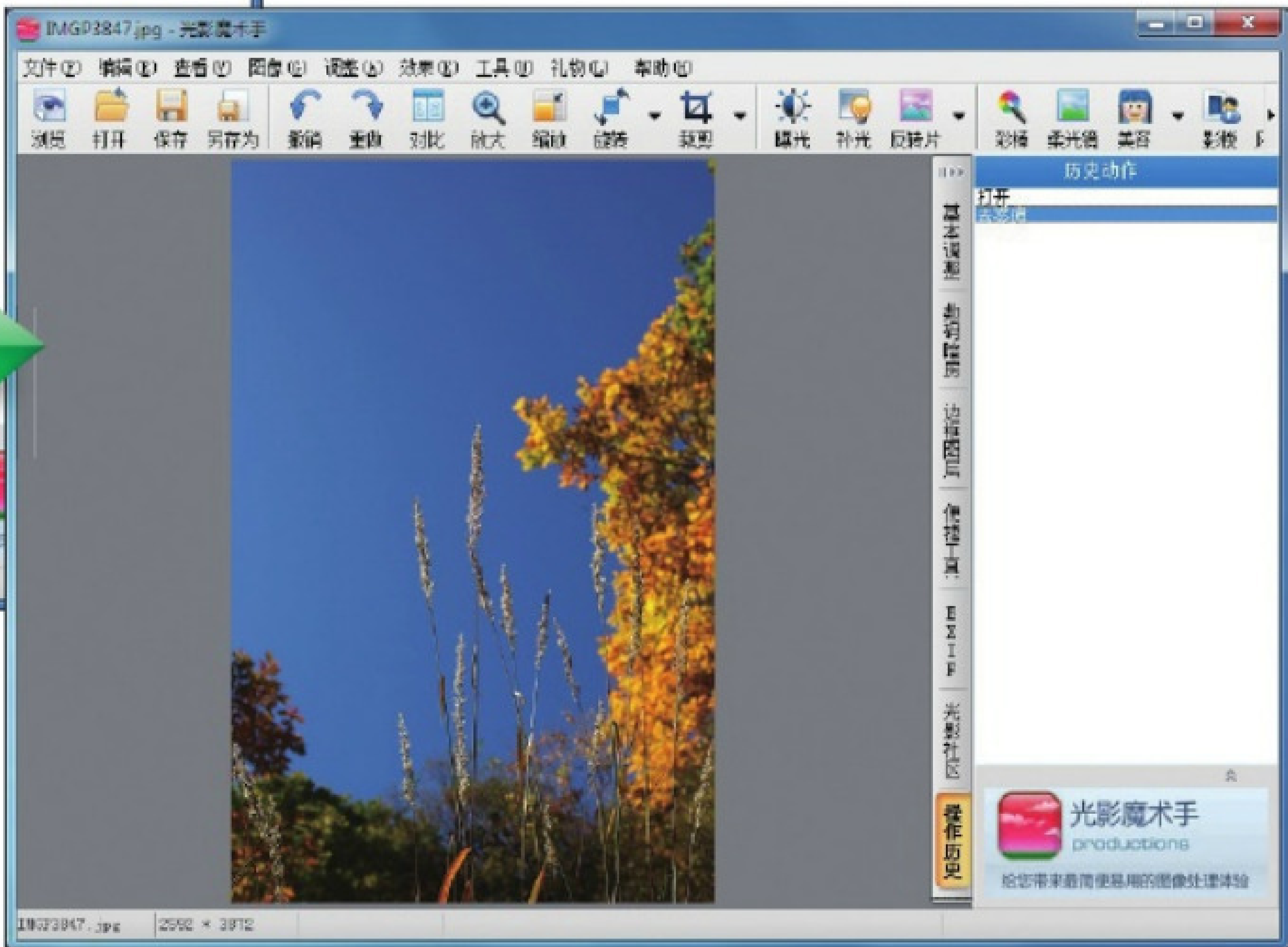
POCO是目前国内著名的原创图片分享站点，吸引了使用各种摄影器材的用户，并且拥有类似微博的网络分享平台。运行于安卓平台的《POCO美人相机》就是专门针对手机和平板电脑用户的集拍摄、后期处理和网络分享于一体的软件，有直观明了图形化操作说明、极易上手。《POCO美人相机》默认开启手机前置摄像头，支持多种定时自拍模式，还内置更为全面的人像处理功能，支持磨皮、美白、液化（瘦身、修改脸型）和放大眼睛等简单实用的功能，堪称自恋级拍照法宝，同时也是男生必备软件哦，你们懂的。

《POCO美人相机》还内置了丰富的边框及很有特色的“摇一摇手机拼图”功能，只要轻轻晃动手机，就会随机生成多图拼图。另外，它还内置了国内主要的微博接口，无论身处何地处理完的照片立即可以上传，非常方便。



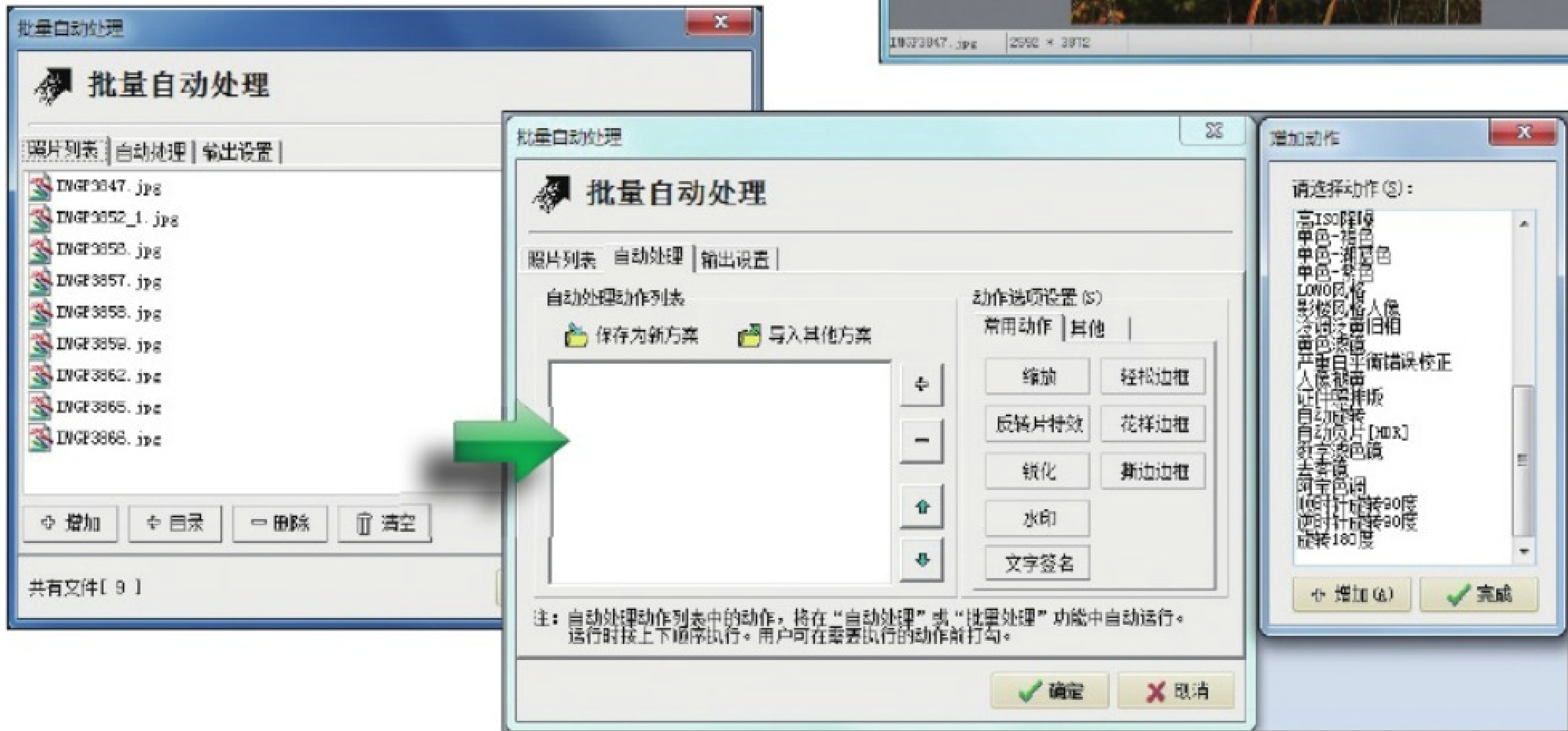
三、通透照片一键搞定



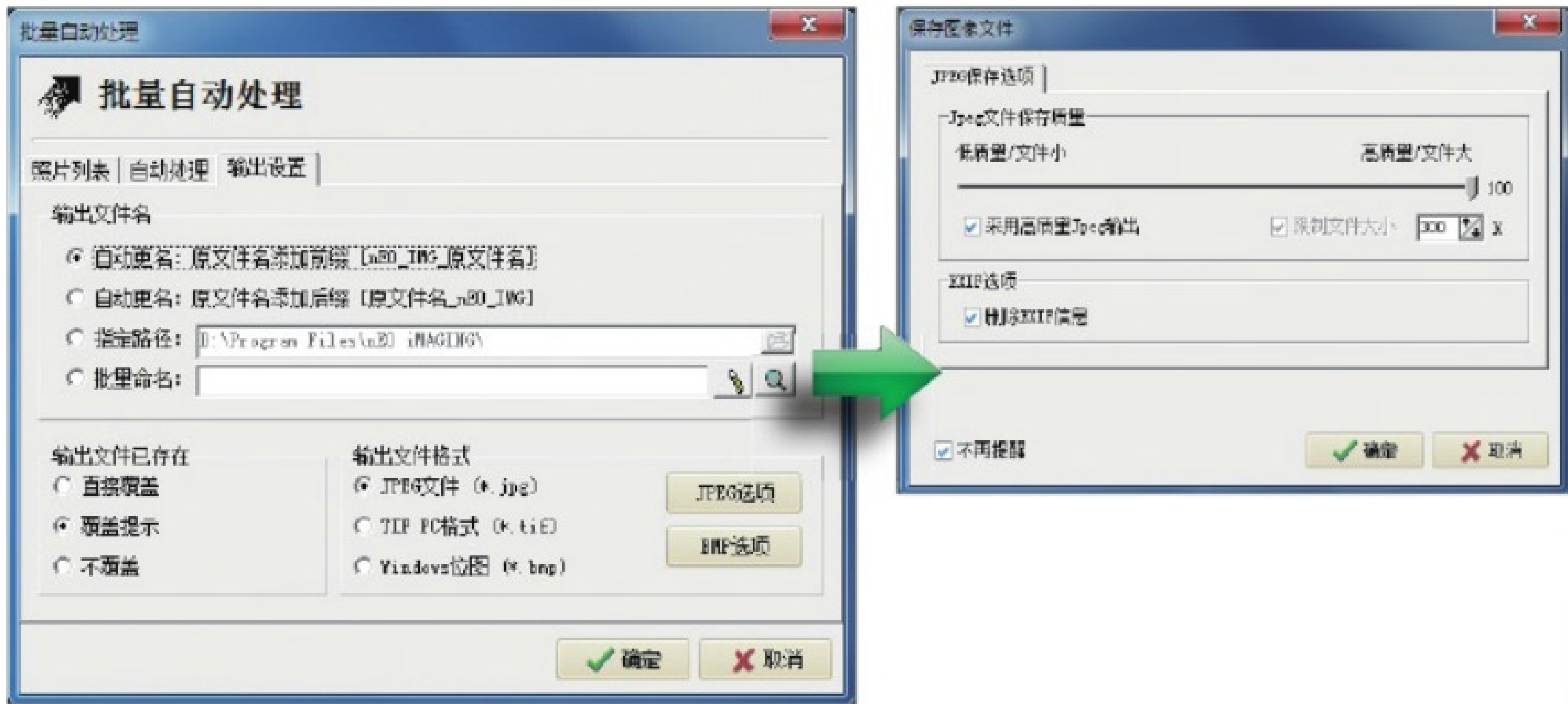


左图：还在为自己拍的风光照片看上去发灰或色彩平淡而头疼么？用《光影魔术手》的“去雾镜”功能试试看，只要点一下，立刻就会大不同了。操作非常简单，选择“效果→其他特效→去雾镜”即可。

下图：有许多照片要处理也没关系，《光影魔术手》支持批处理功能。选择“文件→批处理”，打开批量自动处理窗口，选择“照片列表”把要处理的照片都加进去。



左图：选择“自动处理”标签，点击加号图标，在弹出的“增加动作”窗口中选择“去雾镜”，然后点击“增加”。这里还可以增加更多的批处理操作，并通过上下箭头调整这些操作的执行顺序。然后可以在“动作选项设置”栏中调整部分动作的参数。



左图：选择“输出设置”标签，这里不仅可以设定保存路径，还可以设定批量命名规则。选择“JPEG选项”或“BMP选项”，调节图片大小等参数，就可以点击“确定”进行批量处理了。如果要通过网络平台分享这些照片，最好将文件大小控制在200KB以内。



小提示：单击“自动处理动作列表”对应动作前的“√”，将其改为“X”，可在本次处理中忽略这个动作。要恢复这个动作只要点击“X”即可。自己常用的动作列表可以利用“保存为新方案”保存起来。

四、还原曼妙夕阳氛围



左图：黄昏是风光摄影中较难把握的场景，这是一张典型的夏天日落时分拍摄的风光照片，为了尽可能地保留天空的色彩和细节，拍摄时特意地曝光不足。虽然天空部分没有过曝，但因为欠曝的原因，导致画面整体呈现低反差特征，显得灰暗、沉闷，与现场看到的灿烂景象完全不同。山峦的线条和山腰处的寺庙也几乎被黑暗吞没。



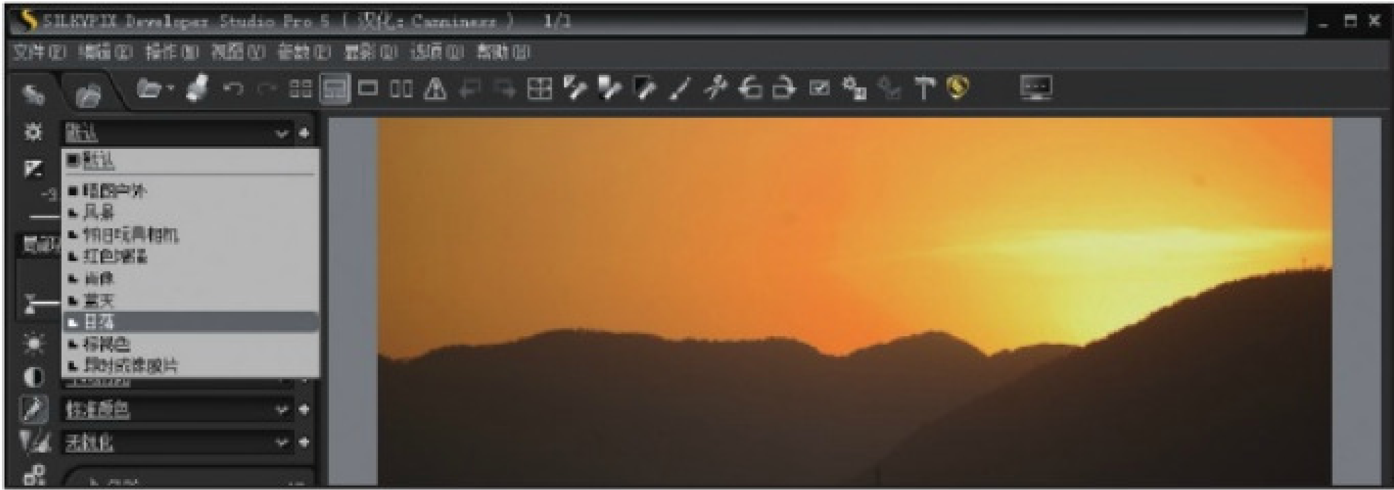


右图：这是经过调整后的照片，天空的色彩更鲜艳，细节也更丰富，山峦的线条和山腰的寺庙也更加明显。

这张照片的调整思路是尽量还原日落时分的现场氛围。这样的场景往往天空是饱和度较高的暖色调，而山峦的背阴面则笼罩在略微偏蓝的冷色调中，由此可确定照片调整的几个目标：

1. 增强反差，提高天空饱和度；
2. 增强天空以及天空和山顶的暖色调；
3. 将山峦的背阴面调整为偏蓝的冷色调。

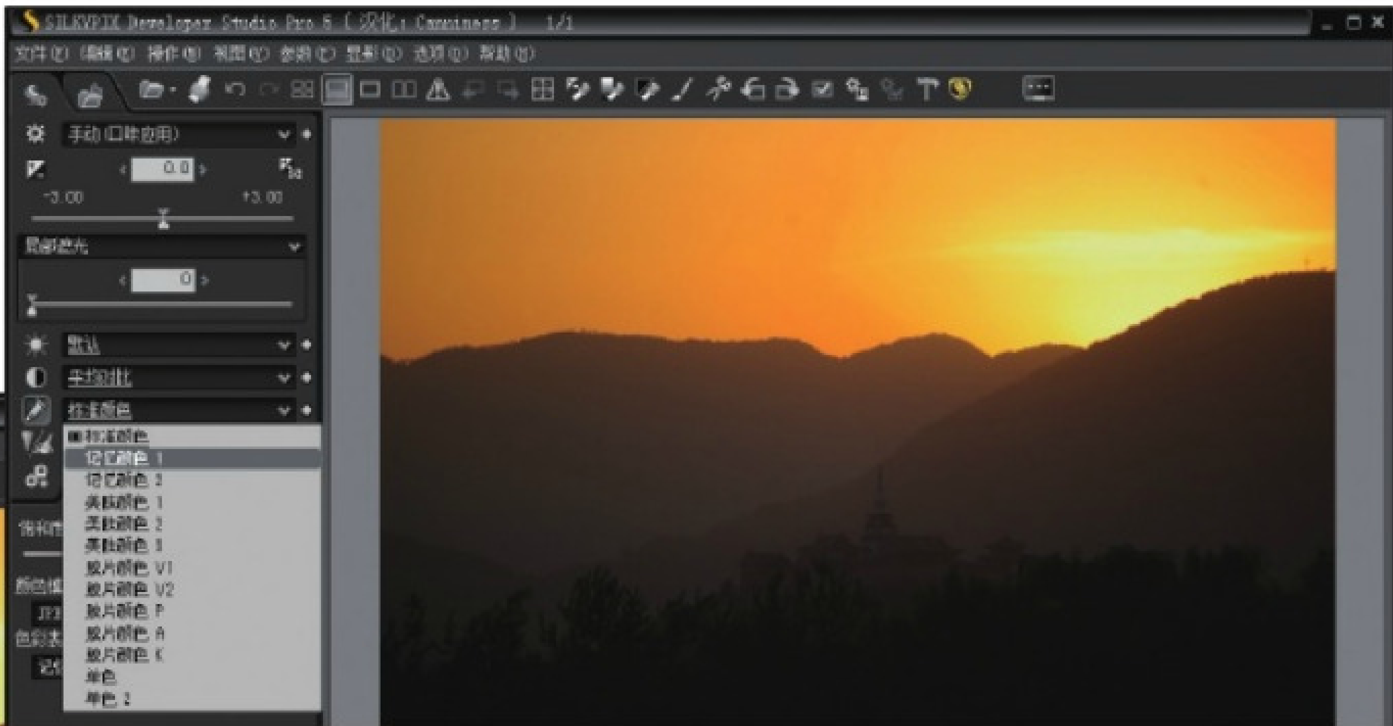
上述目标主要是通过曲线调整来达成，虽然Photoshop等软件有强大的曲线和色彩调整功能，但软件本身过于庞大和复杂，操作不便，因此笔者选择了比较简单有效的Silkypix Developer Studio 5。这款软件已由国内爱好者汉化，上手并不困难。

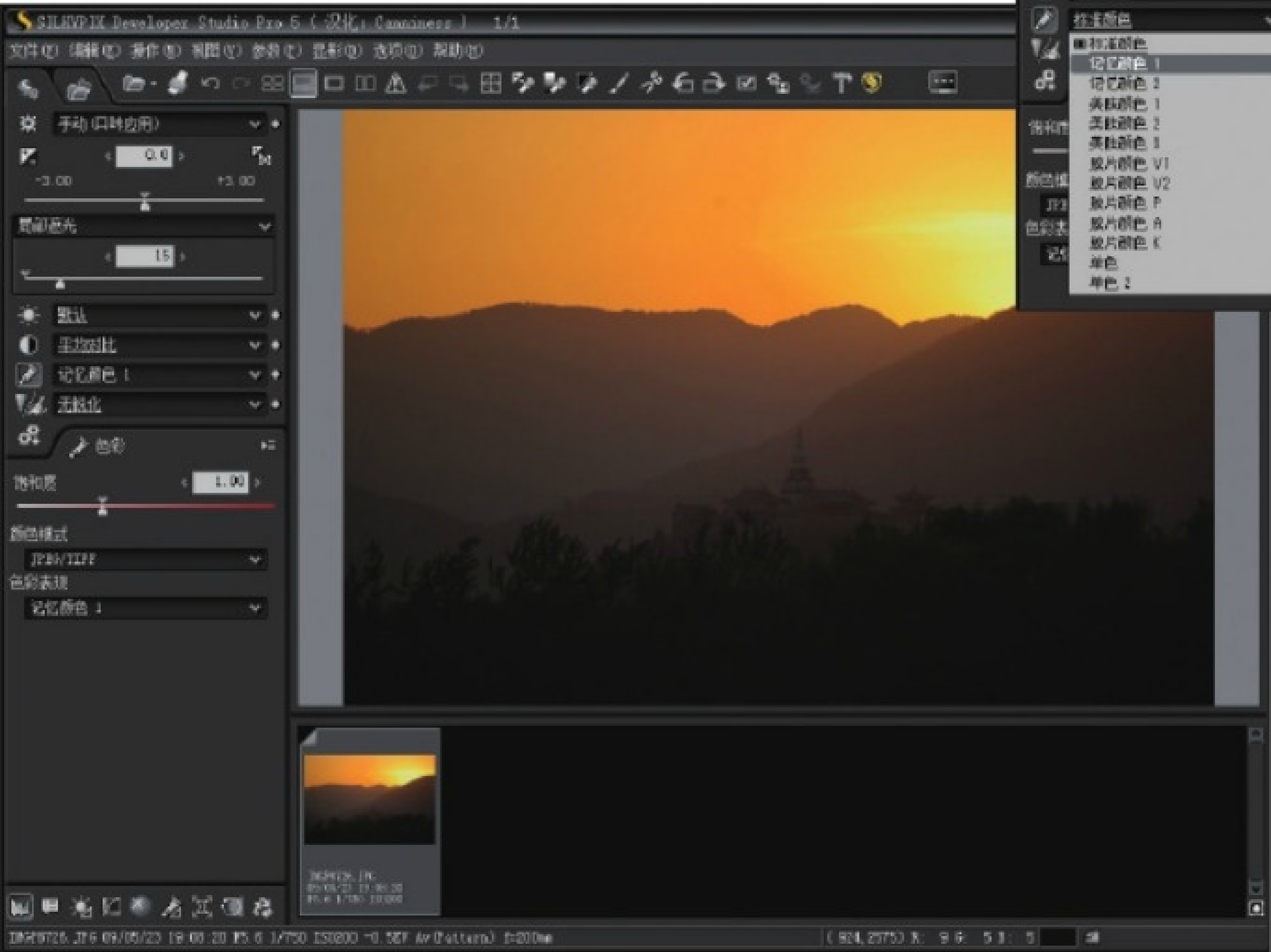


左图：用Silkypix打开原图之后，首先将左上角的“口味/参数”选项由“默认”改为“日落”，这将初步改变整个画面的色调，增强反差，使其更贴近现场环境。

Silkypix是一款功能强大、使用较简便的照片处理软件，几乎能支持市面上所有的数码相机及RAW格式文件。在Silkypix中，鼠标滑过任何设置的可选项时，照片显示窗口都会即时发生对应变化，即便是没有基础的用户也能通过快速对比选择自己喜爱的效果。

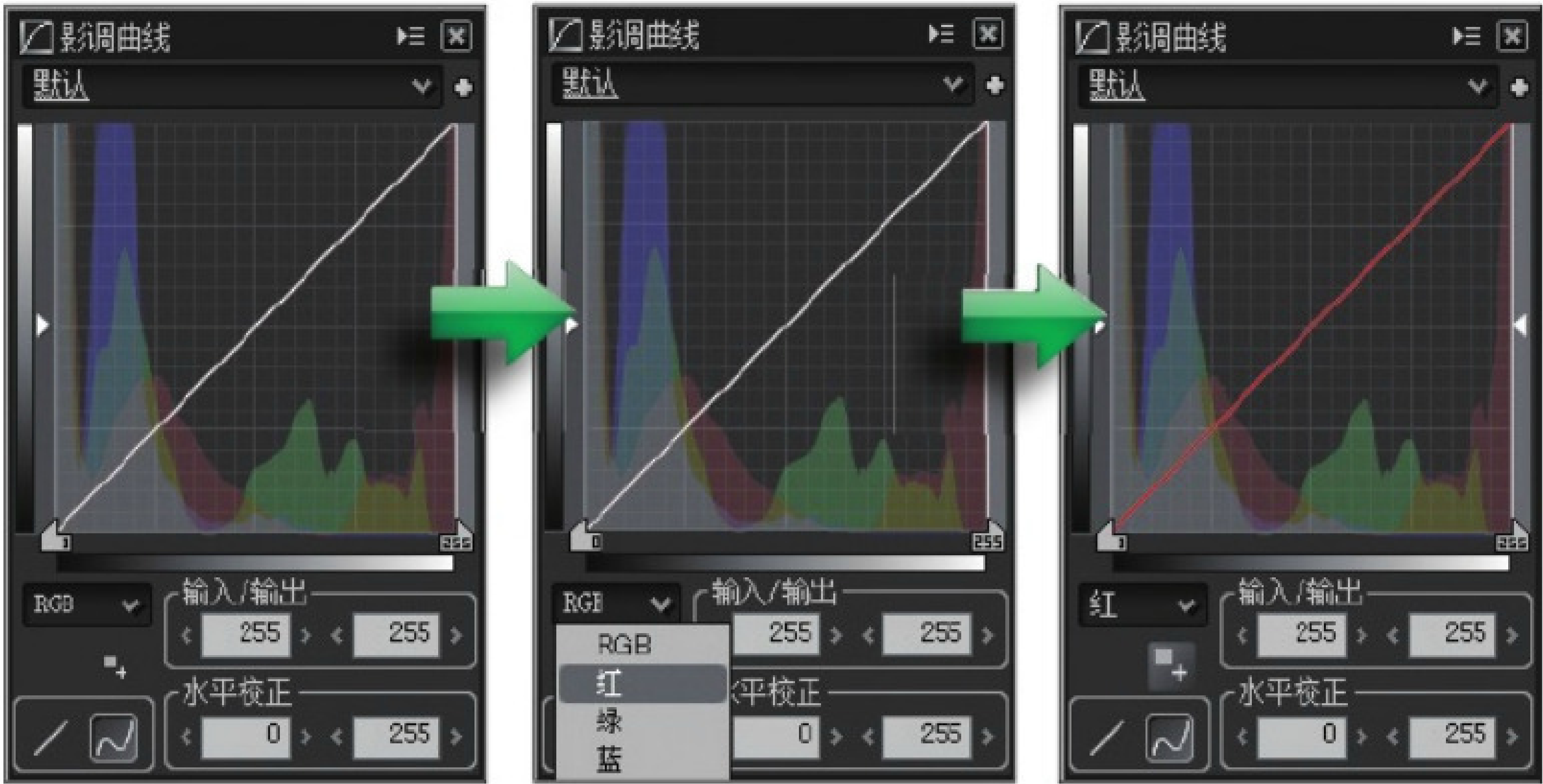
右图：接下来将“色彩”参数由默认的“标准颜色”改为Silkypix预设的“记忆颜色1”。这项设置能明显地提升黄色和红色的亮度与饱和度，至此天空的色彩和亮度已经得到了显著的改观，色调也变得温暖，基本上达成了预定目标，不过山腰处的寺庙依然很暗。





左图：利用“局部遮光”功能来提升暗区的亮度，以便让寺庙能够更明显。这个功能的好处是在提升暗区亮度的时候，几乎不会对亮区的天空造成任何影响。

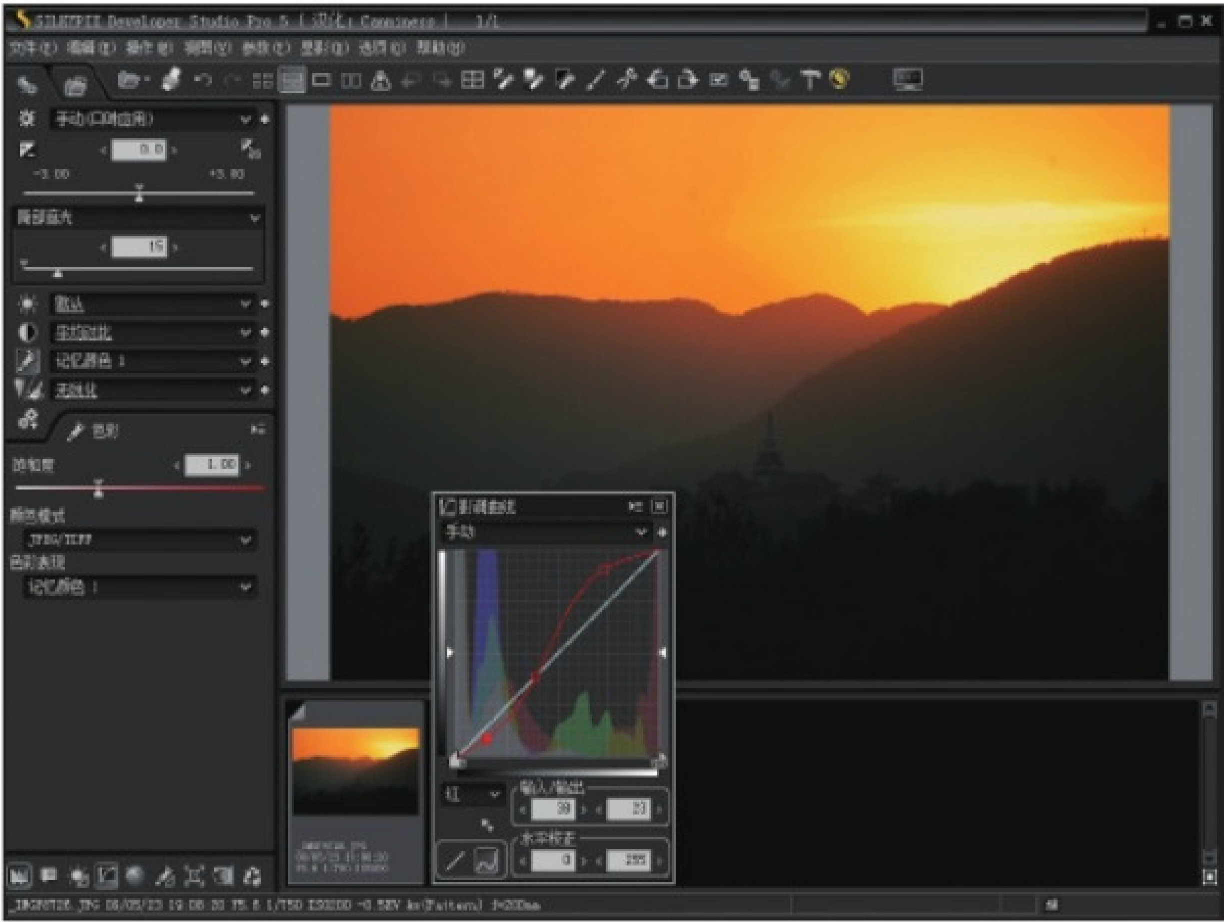
直接向右拖动滑块或在对话框中输入0~100间的任意整数均可，数字越大，暗部亮度越高。这里要特别注意，不能为了提高暗部亮度一味填入较大的数值，所谓过犹不及，数值过大会导致照片色阶断裂、反差失衡。这里笔者将其设置为15。



左图： 接下来调整地面的色调和亮度，按下快捷键“Crtl+M”，打开“影调曲线”面板。根据前面确定的目标，我们需要让天空更暖，山阴更冷，因此要分别调整红色（暖调）和蓝色（冷调）的曲线。

很多第一次接触曲线工具的用户可能会感到陌生，其实曲线工具的原理很简单，从右上角至左下角的斜线就是所谓“曲线”，默认设置下是一条直线，由中间点分开，向右上角延伸的部分代表照片中亮区的色彩，向左下角延伸的部分代表照片中暗区的色彩。

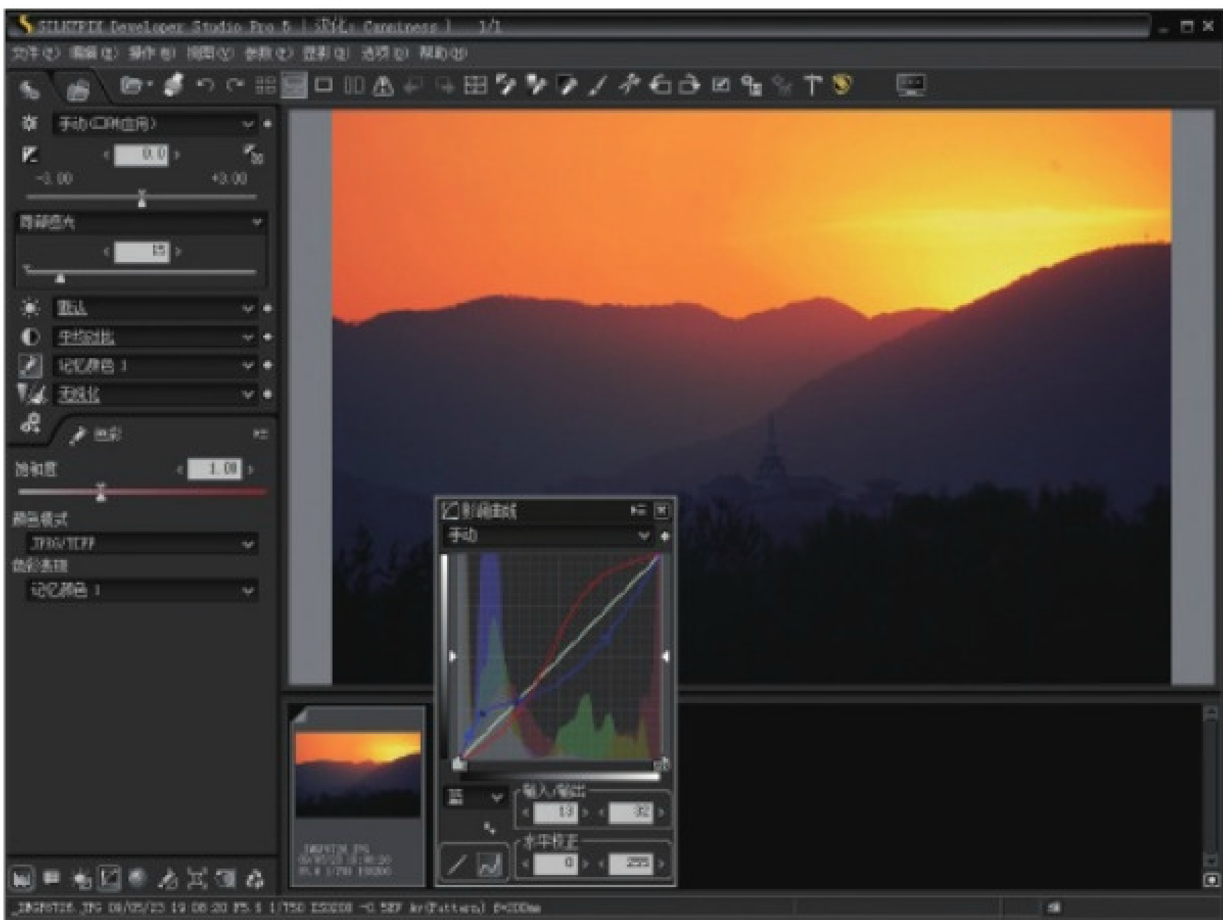
我们将曲线通道由“RGB”改为“红色”，先为照片增加暖调。



左图： 由于我们的目标是让这张照片的亮区偏暖，暗区偏冷，因此首先要确立一个冷暖的过渡区，这里选择的过渡区是山峦的顶部略微偏下一点的位置。用鼠标点击曲线中间略偏左下角的位置，确立中间点。

然后将曲线向右上角延伸的部分拉起，呈弧形，此时可以看到天空部分的颜色随着弧线的升高逐渐从黄色向橙色变化。这里要注意不要把曲线拉得太高，否则天空会显得偏红。

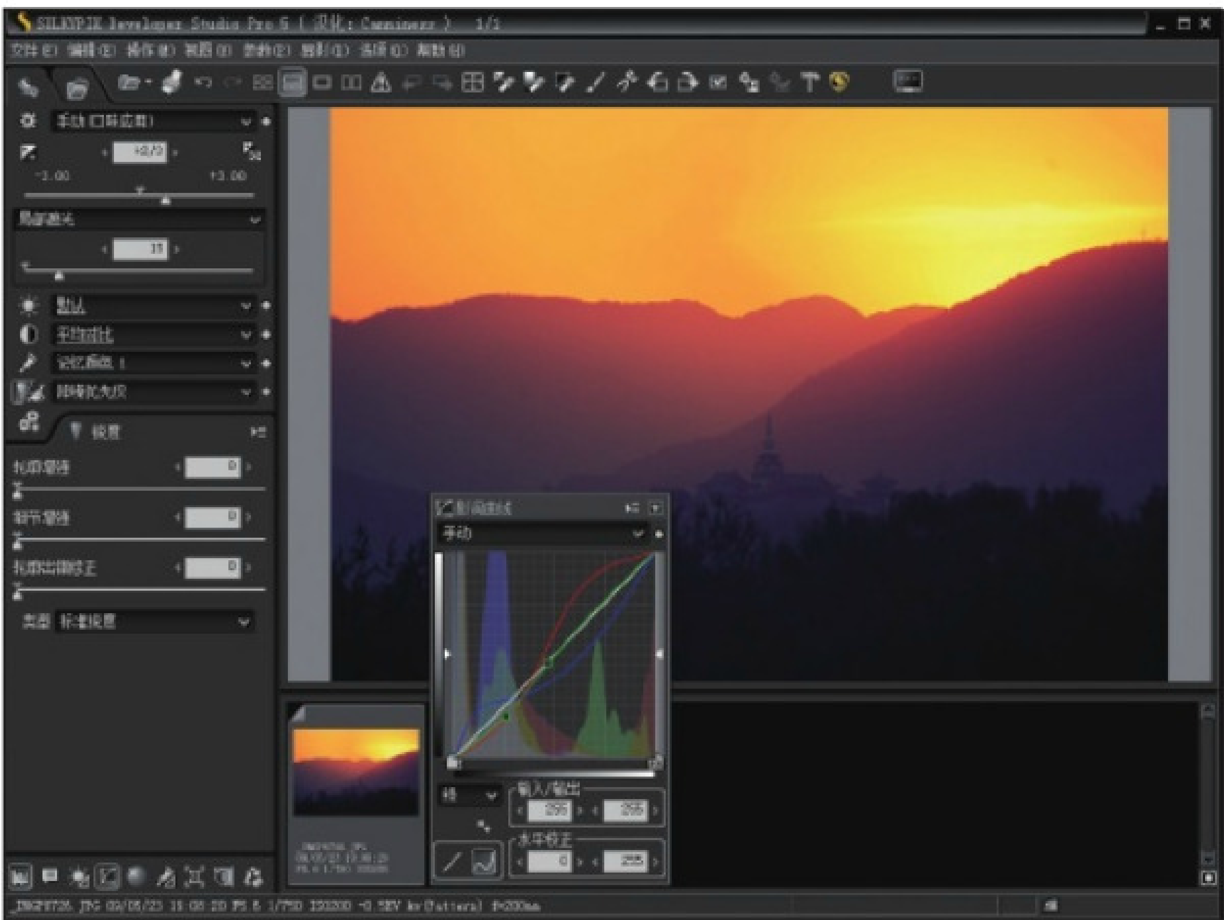
接下来将暗区的曲线略微拉低一些，减少暗区的暖色调，为下一步的增强冷色调做准备。此时可以看到由于红色的减少，山峦的过渡区开始呈现出略微偏绿的色调。



右图： 调整冷色调的方法与前面类似，不过曲线的调整方向相反。先将曲线通道改为“蓝色”，依然要先确立中间点，冷调的中间点选取比暖调略偏左下角。

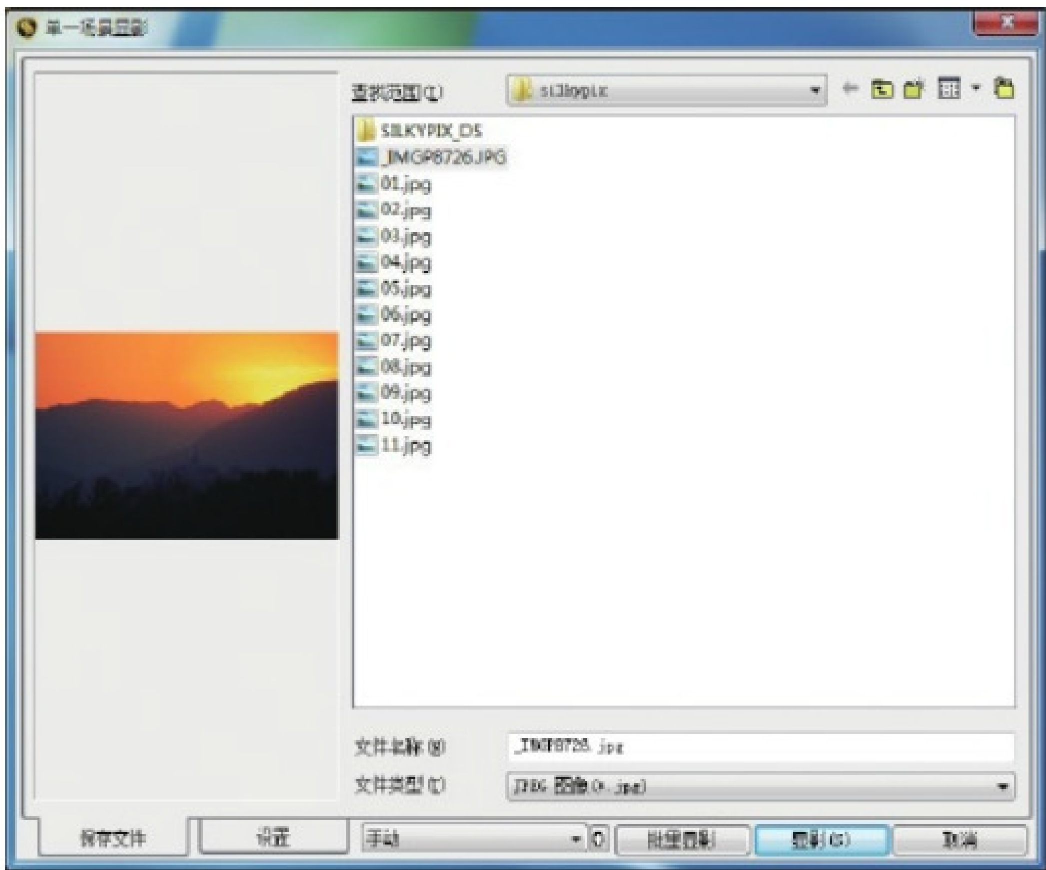
然后缓缓拉起从中间点向左下角延伸的曲线，随着曲线的升高，照片的暗区开始笼罩在蓝色的暮色中。同样要注意适可而止，以免造成反效果。

接下来将中间点向右上角延伸的曲线略微拉低一些，以突出天空部分的暖色调。



左图： 现在就剩下一点收尾工作了，先前在调整红色曲线时，过渡区可能会显得略微偏绿一点，因此我们进入绿色曲线通道，将绿色曲线略微拉低一点即可。

另外，由于大幅度提升了暗部的亮度和反差，照片的噪点也明显增加了，将“锐度/降噪”参数的设置由“无锐化”改为“降噪优先权”，可以让画面更干净。



右图： 至此全部调整操作完成，与大部分同类软件不同的是，Silkypix将最终文件的保存称作“显影”，点击“显影”菜单，选择“单一场景显影”，在弹出的窗口中选择保存路径并输入文件名即可。需要注意的是，为了保证原始图片的安全，Silkypix不允许用户覆盖源文件，因此如果保存在同一文件夹下，必须要给新文件改名。另外任何在Silkypix中的修改操作都被保存在SILKYPIX_DS文件夹下，下次打开同一文件时会自动载入上次的操作动作，以便用户随时调整修改。P

行游天下
夏季旅游规划攻略



■天津 行走如风

五一假期刚过去不久，随后还有端午节、暑假，抓起背包出门旅行，是这个阳光明媚的季节里最令人心动的事情。跟团旅游团和自由行各有利弊——旅游团能省去许多麻烦，热门景点有门票、住宿和交通方面的保障，但如不精挑细选，很可能会多花冤枉钱；自由行不用疲惫地走马观花，也不用担心烦人的强制购物，但要自己选择景点、规划路线、联系食宿。究竟如何是好？且看本文分解。

一、去哪儿——四个最美冷门景点

“冷门”线路旅游近两年越来越热，往往一个冷门景点经驴友和摄友们曝光之后，就摇身一变成为热门景点。而且选择冷门线路也不能太“冷”，否则交通不便不说，还容易发生危险。好在祖国幅员辽阔，总有一些风景如画却又“不冷不热”的地方静待我们去游览。

1. 山东东营市黄河口湿地生态公园

“白日依山尽，黄河入海流”，是东营黄河口的生动写照。自古以来，黄河改道极为频繁，1855年黄河在这里强夺大清河河道入海之后，每隔8~10年就会因泥沙淤塞而变动入海口位置，入海口沿北起套儿河口，南至南旺河口，长约200余公里的海岸线往复移动，逐渐形成了今天的黄河三角洲，并孕育了世界上最年轻的暖温带湿地——黄河口湿地。

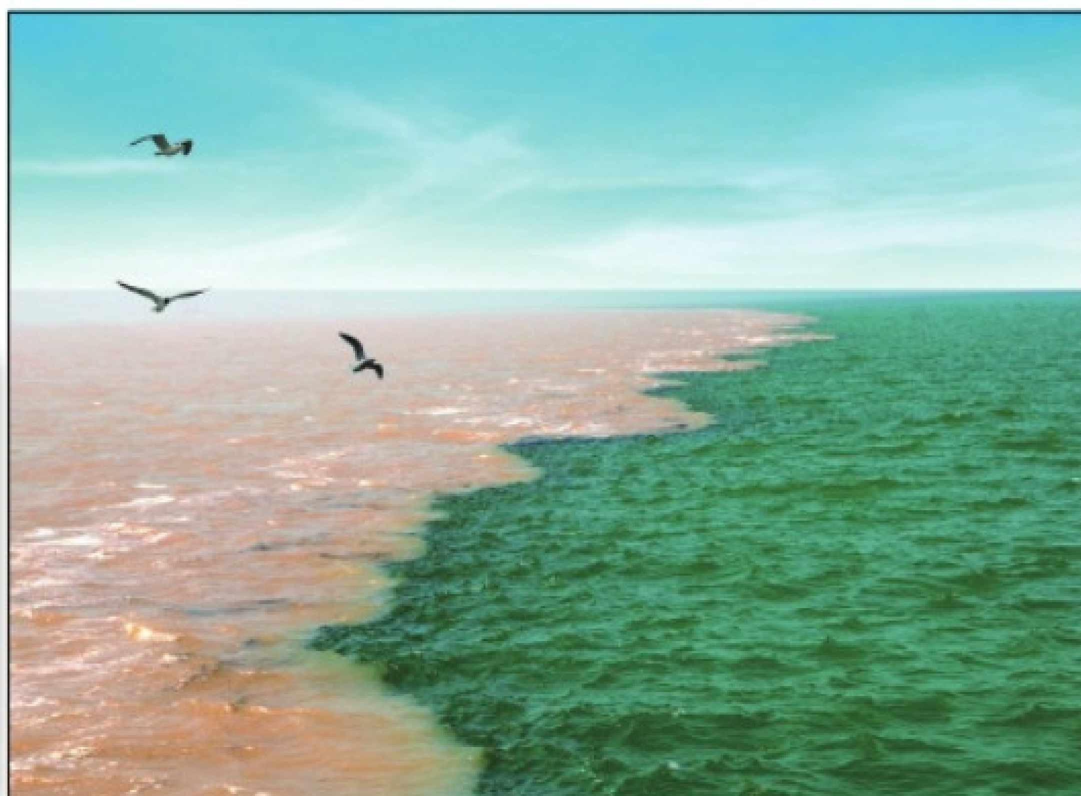
黄河口湿地生态旅游区位于东营市垦利县境内，是胜利油田的发祥地和主产矿区，这里不仅有“河海交流”的自然奇观，还是我国唯一一处能“生长”土地的地方。正常年份时，黄河每年可携沙造陆约3万亩，入海口以每年2~3公里的速度向海中推进，是世界上自然造陆面积增长速度最快的湿地。



黄河口湿地还是北半球候鸟迁徙重要的“中转站”或栖息繁衍地，国家一级保护动物丹顶鹤越冬的最北界即在此处。2011年冬季共有296种鸟类在这里越冬，种群数量近600万只。黄河口湿地已成为我国乃至东北亚最重要的观鸟区。



除河海交流之外，长河落日、万亩槐林、芦花飞雪、怪柳和红地毯是黄河口湿地另外五大景观。“红地毯”是由一种叫“赤碱蓬”的野生植物形成，这种被当地人称为“黄须菜”的矮小一年生藜科植物会因土壤中的含碱量不同而呈现深浅不一的红色，含碱量越高的地方赤碱蓬就越红。登高望去，火红的植被铺满湿地，与其他绿色植物交相呼应，各种鸟类穿梭其间，是摄影爱好者最为喜爱的场景。



小提示： 户外旅游除注意保护当地生态环境之外，也要注意自身的防护：

1.备好防蚊虫叮咬的药剂；

2.要穿长裤和中高帮的户外鞋，有防水功能的更好；

3.做好防晒、防暑准备，随身携带饮用水；

4.不要单独行动或进入景区深处，以免发生意外。

2. 甘肃敦煌市雅丹国家地质公园

提起敦煌，大部分人首先想到的就是莫高窟或月牙泉，殊不知从敦煌市区出发一路向西北前行，循汉代长城遗迹出古玉门关，直插“黑戈壁”的腹地，全程约180公里，便可抵达传说中的魔鬼城——雅丹。魔鬼城是当地人对雅丹地貌的俗称，而雅丹地貌则是得名于这片方圆398平方公里的大漠奇观。





雅丹地区属于古罗布泊的一部分，在地质上位于新生代（距今约6500万年以来）敦煌——疏勒河断陷盆地的中心部位。雅丹地貌的岩石形成于距今约70万年的中更新世，为一套河湖相的砂泥质沉积物。颜色呈灰色、灰绿色和土黄色。古老的盆地中心层理水平，边缘的层理交错，局部还保存着很多虫迹化石，这些化石在雅丹当地居民家中多有收藏，显示着远古时代河流和湖泊的痕迹。

雅丹国家地质公园中密集地分布着形态各异的巨大风蚀岩块，似人似物、似禽似兽，令人惊叹。风蚀岩块下则是雅丹地区独有的“黑戈壁”，由一层黄豆大小的黑色石子铺成，其形成完全依赖当地四时不断的大风。据说要形成如此均匀和广大的黑戈壁，需要十年以上的时间。游人无意间踏上的一个脚印，可能很多年都无法消去，因此在雅丹是禁止游人或任何交通工具进入黑戈壁的。

雅丹最为壮丽的景象当属一早一晚，金色的阳光铺洒在沙漠戈壁上，宛如浩瀚的海洋，巨大密集的雅丹地貌就好似出海的舰队，气势极为壮观。地质公园内有可供游客住宿的招待所，游客可以选择中午从敦煌市区出发，下午在地质公园内游览，傍晚时拍摄照片并住在招待所，第二天一早拍过日出后返回。另外，雅丹景区内有个小小的派出所，就隐藏在路边的一座风蚀岩中，一般人很难发现。

3. 江西上饶市三清山

大凡去过三清山的人，都会为它鸣不平，论景观，三清山有云海、雾霭、奇松、怪石，样样都不比黄山差，但却无人欣赏；论底蕴，自东晋升平年间葛洪于三清山结庐炼丹起，历朝历代三清山均为道教重地，明朝时民间讲究“一年朝三清，一年朝少华”，可见三清山当年之鼎盛，然而现在名气却远远不如龙虎山。究其原因，只能说三清山距离黄山和龙虎山太近了，在后者的名气之下，三清山便屡屡被游客忽视。

三清山在地质史上经历了14亿年的沧桑巨变，形成了独一无二的全花岗岩山体，奇峰耸立、怪石嶙峋。三清山一年中大约有200多个雾天，每到日出时分只见云海中群峰竞秀、气象万千。







4. 甘肃张掖市肃南裕固族自治县

肃南县裕固族自治州是一片充满神奇的土地，这里有堪称中国最美的宫殿式七彩丹霞地貌、亚洲离城市最近的冰川、风光明媚的夏日塔拉草原，以及这片土地的主人——裕固族同胞，他们的祖先可上溯至唐代的“河西回纥”，历朝历代屡经战乱，最终定居在现在的肃南县境内。在裕固族语言中，他们自称“尧乎尔”，“裕固”一名是1953年由邓小平同志所起，取“富裕巩固”之意。

祁连山丹霞地貌群以肃南裕固族自治县白银乡为中心，海拔高度在2000米至3800米之间，在这片300多平方公里的区域内分布着数以千计的悬崖山峦，“色如渥丹，灿若明霞”。尤其白庄子一带是我国丹霞地貌精品中的精品，分布之广、种类之多数全国第一。白庄子大红山则是窗棂状宫殿式丹霞地貌的命名地，景致奇丽雄壮。

祁连山七一冰川是亚洲离城市最近的冰川，也被称作“亚洲第一冰川”，位于肃南县祁丰藏族乡境内，冰舌处海拔约4300米，冰峰海拔5150米。七一冰川总面积达5平方公里，冰层平均厚度78米，坡度小于45度，易于攀登。游客可沿专门修建的登山小道登顶，夏季攀登时随海拔抬升，一日之内可经历四季气候和雨雪雾岚等多种天气，堪称奇妙经历。

“夏日塔拉”在裕固族语言中意为“金色牧场”，自古就是祁连山区最好的牧场，水草丰美，风光宜人。汉书中的《匈奴歌》中所述“亡我祁连山，使我六畜不蕃息”指的就是夏日塔拉。清代梁份在《秦边纪略》称赞夏日塔拉“其草之茂为塞外绝无，内地仅有”。夏季是夏日塔拉最美的季节，遍地都是盛开的油菜花，不同于婺源、罗平那种整齐密集的场面，这里的油菜花也透着一份旷达，自由生长。

另外，开凿于十六国北凉时期的马蹄寺石窟群也是值得一游的地方，其中的金塔寺、千佛洞等石窟内的造像和壁画还保留着古拙挺拔和淳厚朴实的特点和风格，堪与莫高窟媲美，凿建于峭壁上的“三十三天洞窟”则令人叹为观止。

二、吃住行——天下尽在掌中

自从3G网络普及之后，广大驴友可谓欢欣鼓舞，各种旅游相关的应用层出不穷，尤其是GPS、WiFi和基站三种定位技术结合，充分利用了手机网络覆盖区域广，便于携带且功能多样化的优势，很多驴友已经丢掉笔记本电脑，改用智能手机或平板电脑。







1.《旅游景点》是一款非常实用的旅游辅助手机软件，如果只看它的名字，你绝对想不到这款软件能提供国内绝大部分旅游景点的真人语音旁白，结合定位功能，可随时随地了解景点的历史文化背景等信息，还整合了全国地图、实时路况、景区导览图、景点介绍等服务，能自动搜寻使用者附近的景点。

这款软件不仅是出行前选择景点、规划路线的好帮手，还是旅途中的向导、导游，一个人游览故宫的时候再也不用蹭旅游团的解说了。有条件的话，语音信息最好提前找个有无线网络的地方下载下来，以节省流量，提高效率。

2.《高德地图》大概是目前最好用的地图软件，不仅地图信息全面、准确率高，而且具备非常完善的导引、搜索功能，还附带现在很时髦的“签到”和邻近交友功能。

方位指引是这款软件非常贴心的一个功能，能够实时显示用户搜索目标的相对方位和距离。交通设施服务相当于网络地图里常见的公交、自驾车出行路线指引，另外这款软件区分非常细致，不仅包括地铁、公交线路，还可选择速度较快、换乘较少、步行较少或舒适优先。即便不是出门旅游，手机里装上这个小软件，逛商场、看电影之类也会方便许多，是个值得常备的软件。







3.《酒店达人》是很好用的酒店信息查询和预定软件，同时也是获取酒店打折促销信息的一个平台。

《酒店达人》的搜索功能非常直观，可以按照目的地、当前位置或指定酒店名称来搜索，搜索结果会直接显示在地图上，点击价格标签会弹出酒店名称，再点击酒店名称即可进入预定页面。在高级搜索功能里可以设置按照价格区间、距离范围或是酒店品牌等搜索。

值得一提的是这款软件支持语音搜索功能，在地图界面时只要点下搜索栏左侧的麦克风图标，然后说出酒店或目的地的名称即可，对于不会用拼音输入法的中老年人来说这是个非常贴心的功能。





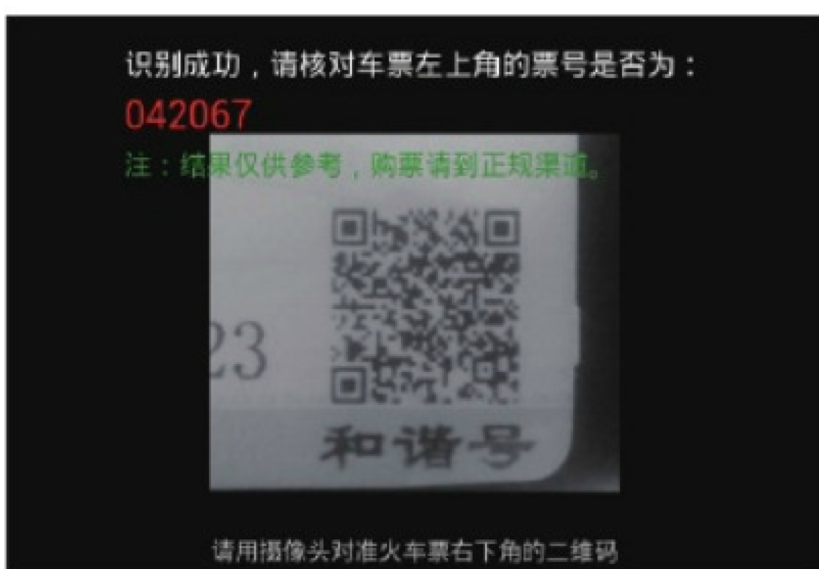








4.《航班管家》是“空中飞人”们必备的软件之一。这款软件除常见的机票查询、航班查询以及订票功能外，还在“机场攻略”中整合了几个非常实用的小功能。“登机口导航”功能能快速帮你找到登机口所在的位置，“机场延误情况”“机场大巴时刻表”和“机场实时天气”都是很实用的功能。不过遗憾的是这款软件没有提供定位和导航功能，航站楼内的设施信息也比较简单，因此当你在航站楼里迷路的时候还是别指望它了。另外，部分中小城市的机场信息还有待完善。不管怎么说，这款软件还是能满足基本需求的，希望今后的版本能做得更好。









5.《8684火车》是8684系列软件之一，另外两款分别是公交和地铁。这款软件除常见的车票、车次、订票点查询之外，最有特色的要数“车票辨真伪”和“电话订票抢线助手”功能了。“车票辨真伪”是利用手机摄像头读取火车票上的二维码信息，然后由用户与车票上的编号对照来辨别车票真伪，操作简单，二维码辨识效率也比较高，从此不用担心黄牛党玩阴的了。订票抢线助手能自动拨打车票预订电话，并可设置为“打通为止”和“接通后打开免提”，免除用户抱着手机苦等的郁闷。

6.《8684地铁》就是一个简单的地铁信息查询软件，其优点是提供了指定城市的地铁线路总览图和换乘查询。

如果手机上同时安装了8684的公交、火车、地铁软件，还可以通过工具箱在三者之间快速切换，倒是个贴心的设置。







7.《旅行翻译官》很难说清楚到底是个什么样的软件，搞笑和实用兼而有之，搞笑的成分更多一些。这款软件提供了各地主要方言和一些外语的常用语查询功能，比如：“房间可以上网么”“有24小时热水么”之类的句子，并且有真人语音可供播放。另外还提供了简单中文和外语的词典功能。当你在某个奇怪的地方语言不通时，拿出来应急倒是不错。

这款软件有趣的地方在方言部分，由于是用户和网友自行维护添加，因此有许多俏皮话、网络流行语也混了进来，比如用全国各地方言说“伤不起”之类的。

众乐乐 不一样的**分享体验**



■北京 猫面包

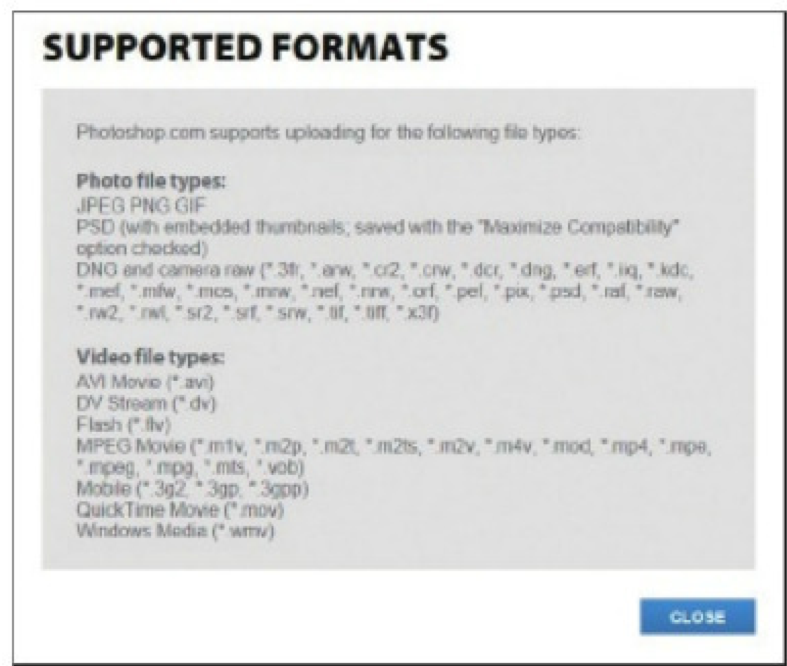
对于喜爱拍照的人来说，最大的乐趣往往是来自分享，尤其是现在的驴摄族，照片是游记中不可或缺的元素。如今网络社交已成为生活中的重要元素，微博、论坛、开心网、人人网……每个人都会同时有好几个“阵地”。虽然现在各种网络分享平台都提供了非常方便的照片/视频上传功能，但这些网站却将用户以及用户所创造的内容视如禁脔，封锁一切外链功能，用户不得不在自己的“阵地”中反复上传相同的资料，非常麻烦。这种情况下，我们需要一个稳定的、大容量、支持多种分享方式和外链的一站式基地。

一、图床——分享的支撑点

一个合格的图床应该能够长期稳定地提供服务支持和足够大的存储空间，同时它最好是免费的。以上3点看似简单，但国内大部分以图床自居的网站都做不到。过去许多摄影爱好者选择Flickr作为图床，但由于众所周知的原因，Flickr并不是很稳定，经常会意外地无法访问。笔者这里要推荐的是Adobe旗下的Photoshop.com，这是一个基于Flash架构的网站，访问前要安装Flash插件。

初次听闻很容易把它当做Photoshop的官方网站，事实上，它是一个非常出色的免费图床，注册后为用户提供免费的2GB存储空间，可上传包括PSD和RAW格式在内的各种图片和视频文件，对单个上传文件的大小也没有限制，这是其他图床网站无法相比的。





SUPPORTED FORMATS

Photoshop.com supports uploading for the following file types:

Photo file types:
JPEG PNG GIF
PSD (with embedded thumbnails; saved with the "Maximize Compatibility" option checked)
DNG and camera raw (*.3fr, *.arw, *.cr2, *.crw, *.dcr, *.dng, *.erf, *.iiq, *.kdc, *.mef, *.mfw, *.mos, *.mrw, *.nef, *.nrw, *.orf, *.pef, *.pix, *.psd, *.raf, *.raw, *.rw2, *.rwl, *.sr2, *.srf, *.srw, *.tif, *.tiff, *.x3f)

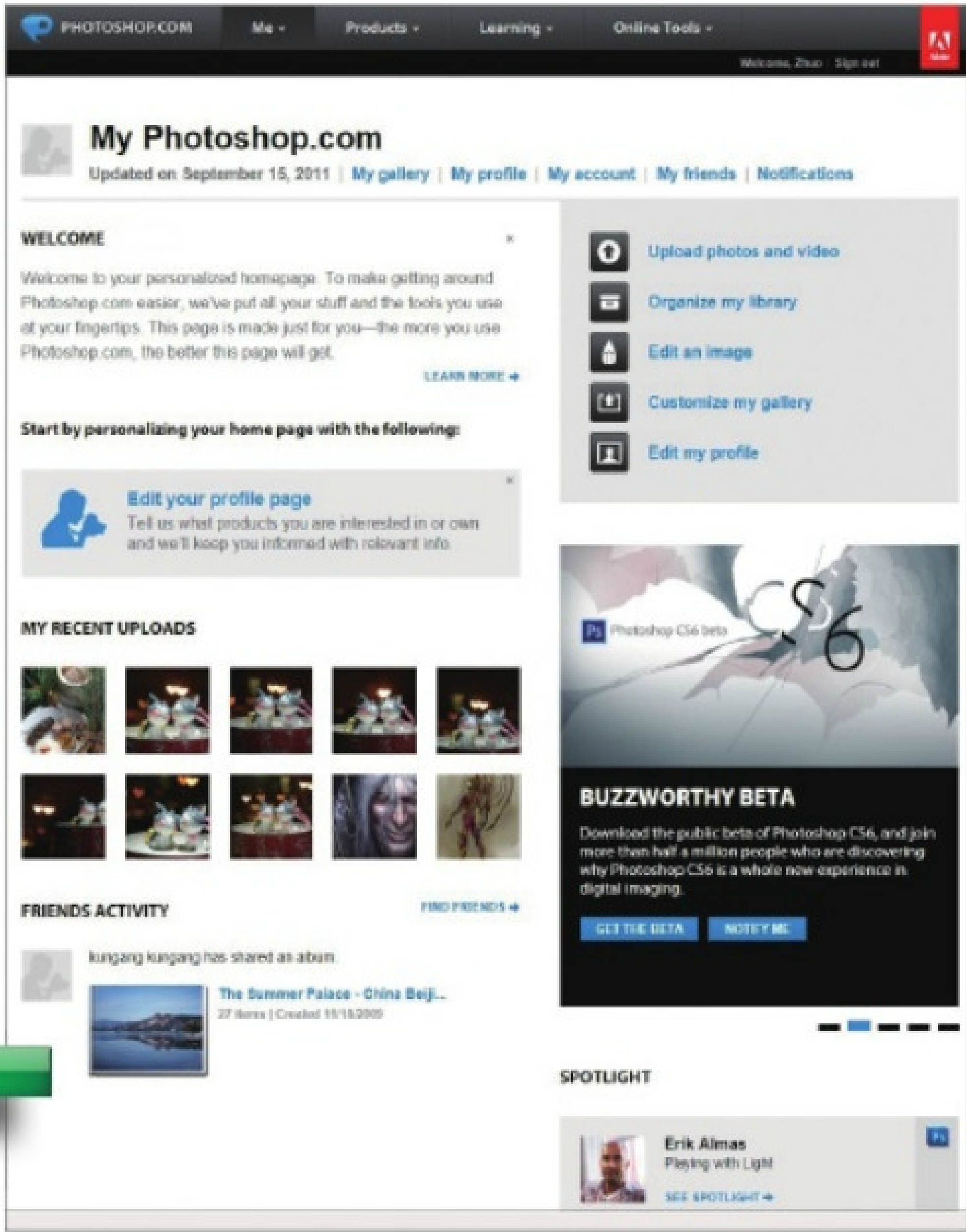
Video file types:
AVI Movie (*.avi)
DV Stream (*.dv)
Flash (*.flv)
MPEG Movie (*.m1v, *.m2p, *.m2t, *.m2ts, *.m2v, *.m4v, *.mod, *.mp4, *.mpe, *.mpeg, *.mpg, *.mts, *.vob)
Mobile (*.3g2, *.3gp, *.3gpp)
QuickTime Movie (*.mov)
Windows Media (*.wmv)

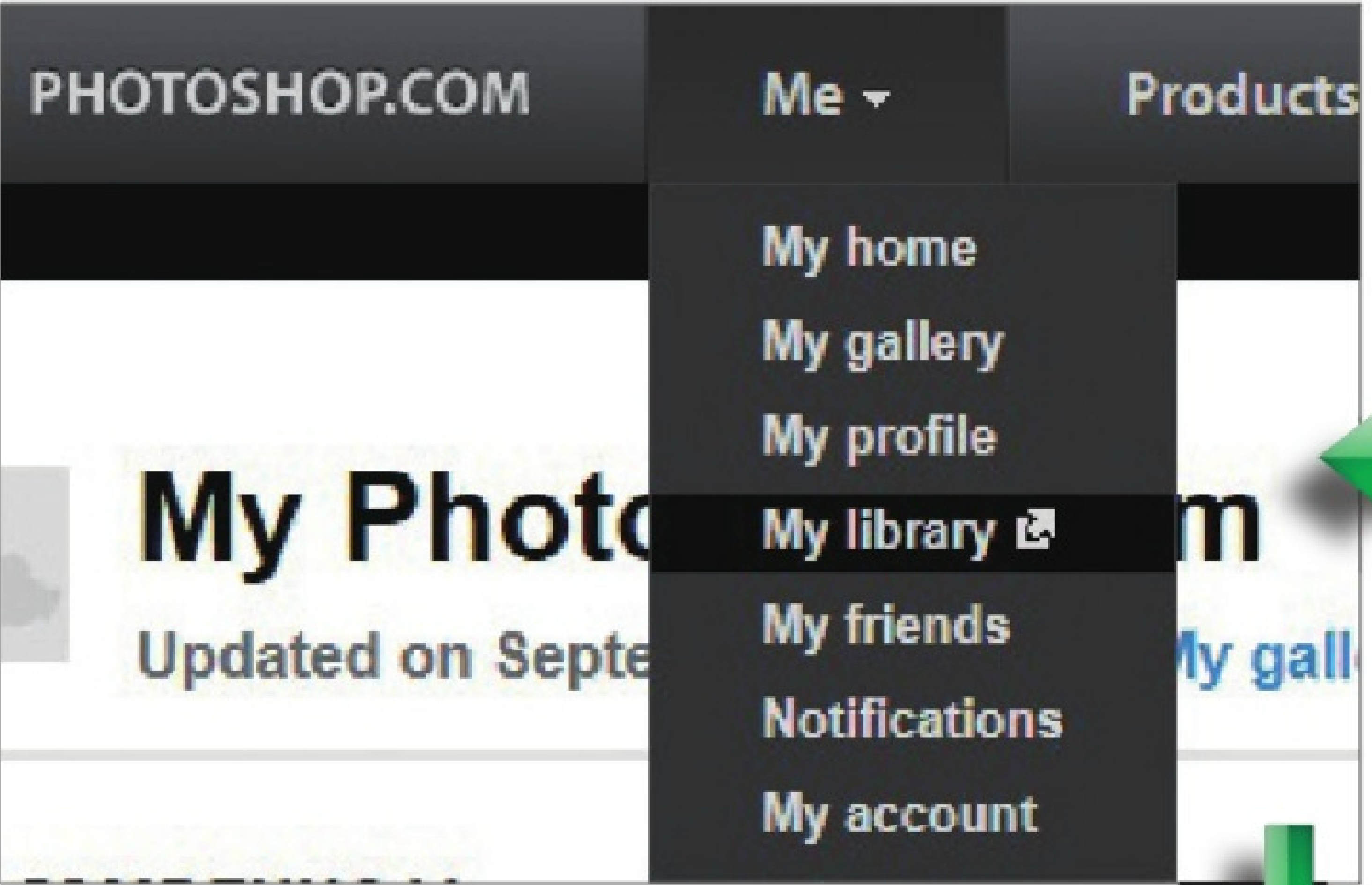
CLOSE

和Flickr不同，除了提供照片的外链分享，Photoshop.com还支持视频分享，提供免费的相册制作模板、支持照片浏览权

限管理功能（可设置为只允许浏览而不允许下载）、支持在线图片编辑，并可通过方便的拖拽方式管理相册，还提供了针对照片后期处理的教程。值得一提的是，笔者使用Photoshop.com作为免费图床已近3年，访问的稳定性非常好。

右图： 用自己的电子信箱地址注册账号之后就可以登录了，个人主页面设计很直观，主要分为4个区域。顶部是横向排列的菜单条，所有的功能和页面入口都可以在这里找到。左侧是自己的个人介绍、最近上传的照片以及在Photoshop.com上的好友动态。右上是一些常用功能的快捷链接，包括上传、建立相册、在线编辑等。右下则是网站推送的当期最佳照片或摄影师。

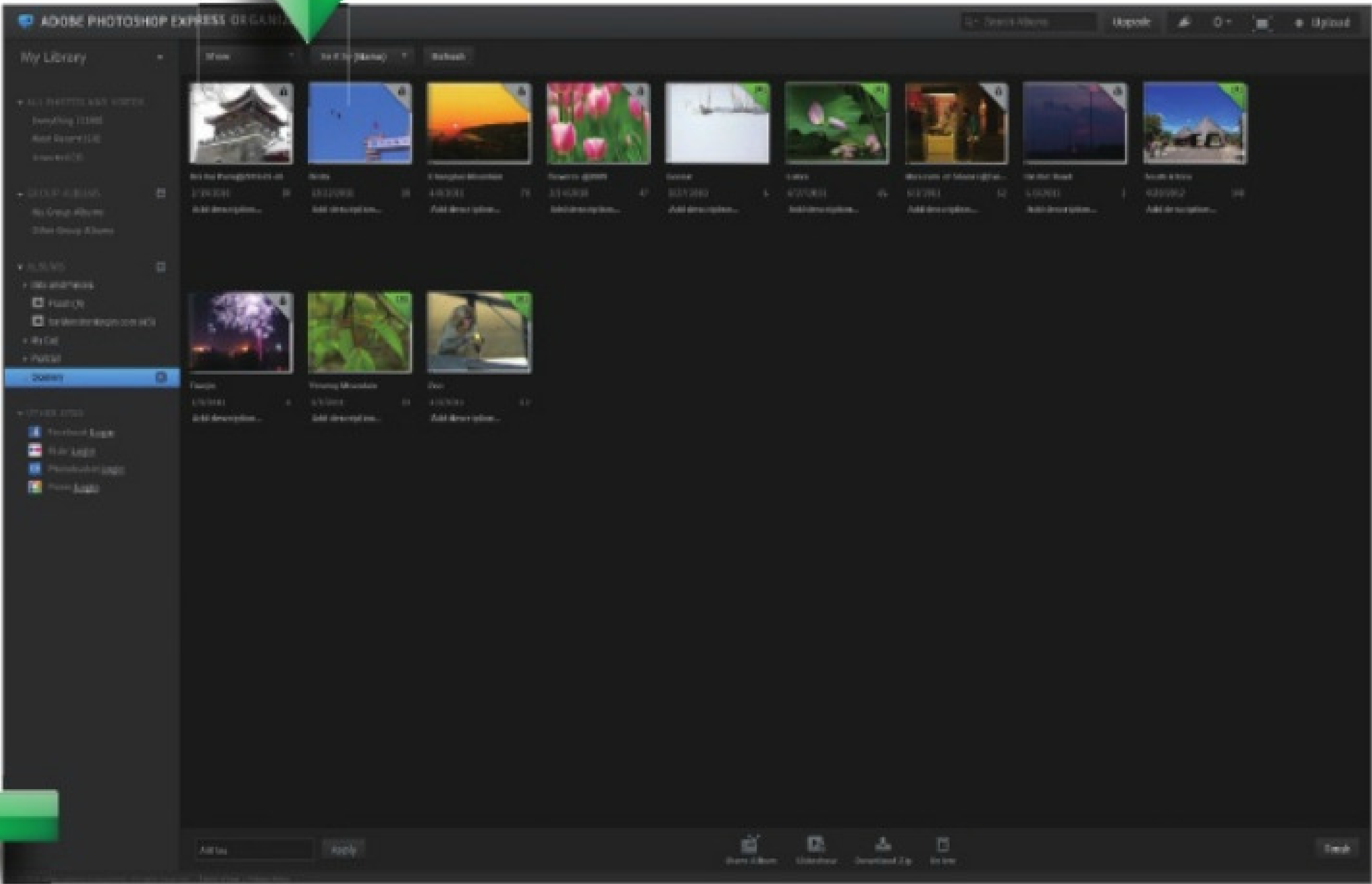


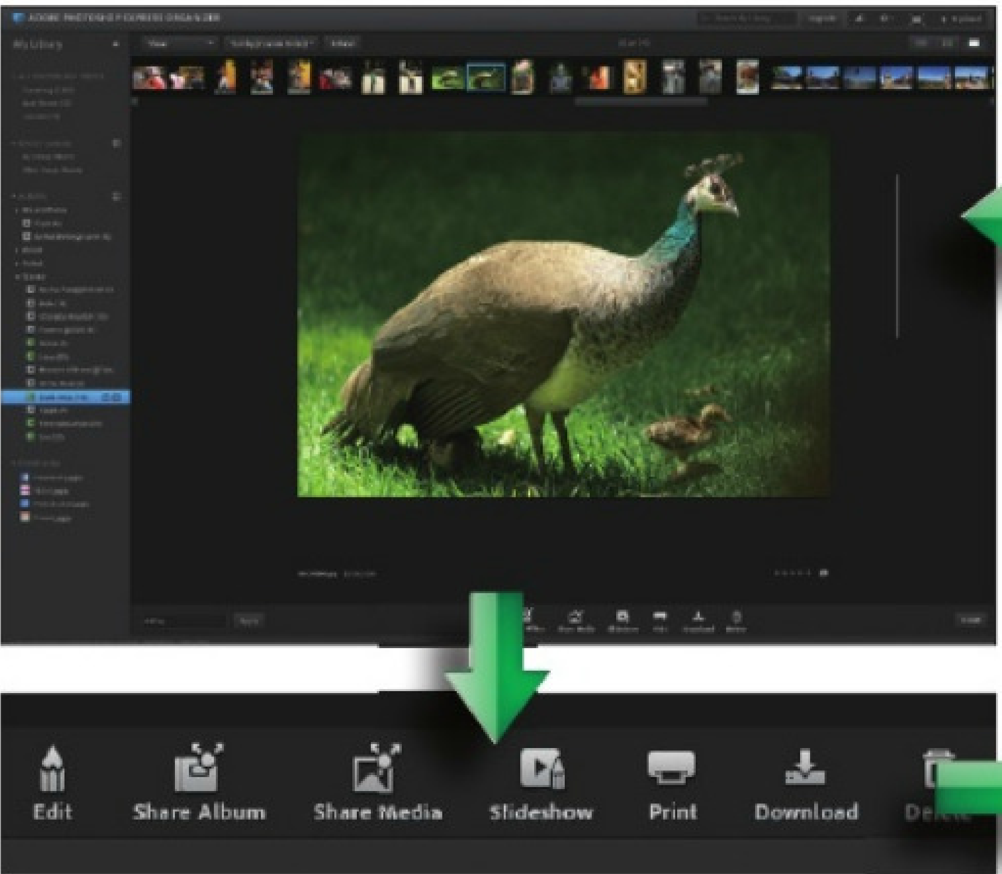


左图： 我们需要使用的主要功能入口在顶部的“Me”下拉菜单中，其中“My gallery”用来管理供访问者浏览的界面，“My library”是自己管理和编辑相册的入口。

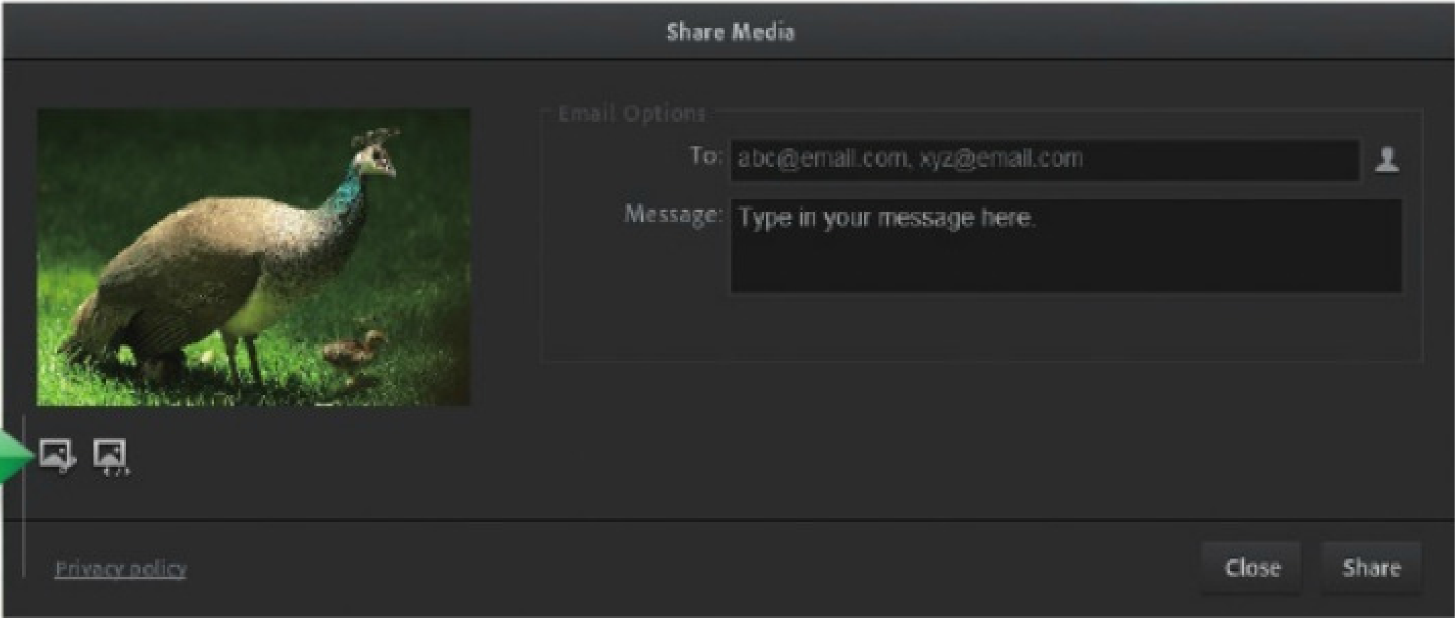
右图： “My library”的界面布局和Windows里的资源管理器非常像，操作方式也很像。左侧可以看到相册的列表，并可通过拖拽的方式调整相册的目录结构。点击“ALBUMS”后的加号图标，可以选择创建一个大的相册分类（New Category）或在已有的分类下建立一个新的相册（New Album）。建立新相册后，点击右上角的“Upload”就可以上传照片了。

右侧是已上传照片和相册的浏览区，双击相册的缩略图就可以浏览其中的照片。将鼠标移动到照片顶部，会浮出当前相册中其他照片的缩略图供用户快速跳转（**下图**）。





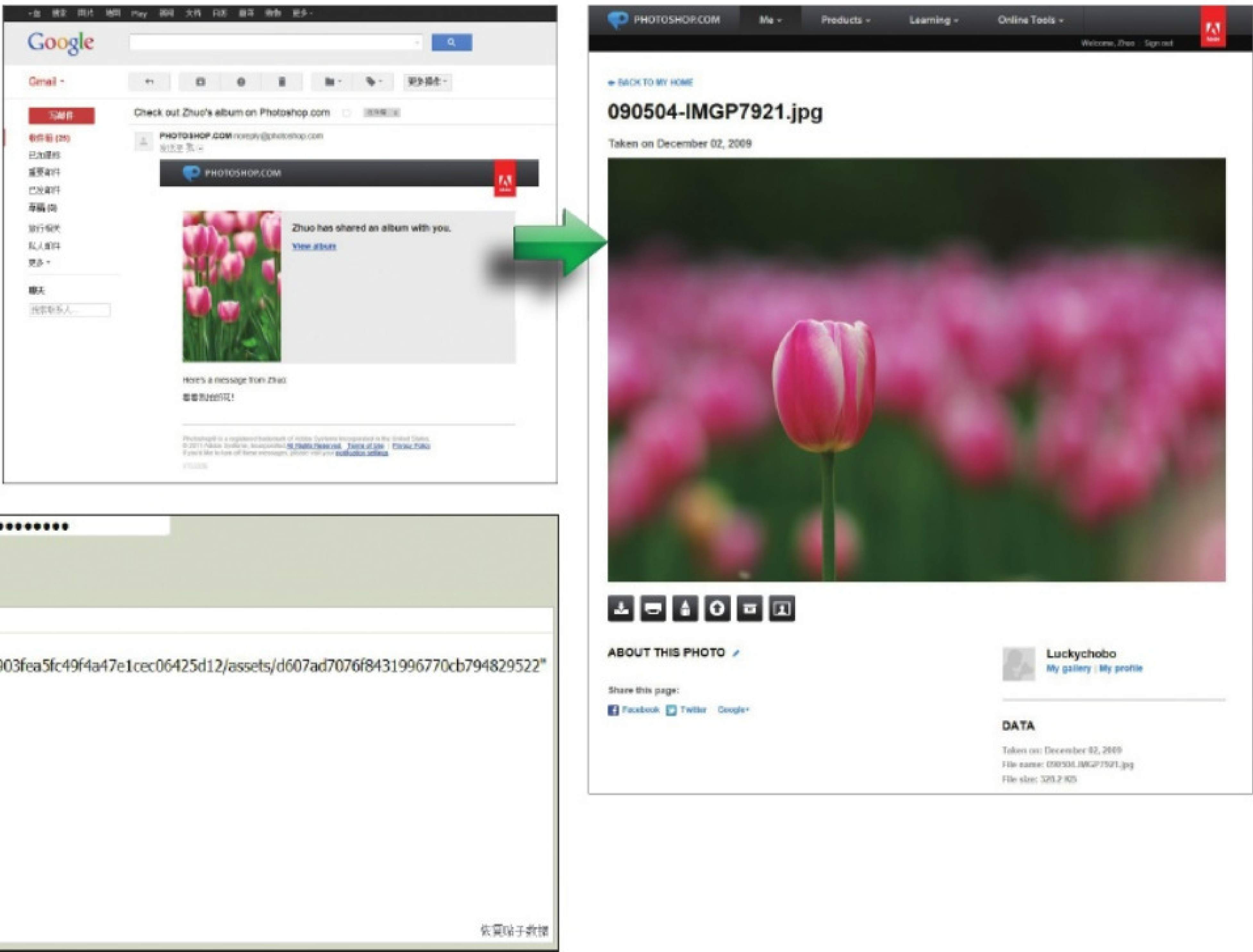
上图： 点击照片下方的“Share Media”图标，会弹出单张照片的分享设置界面。Photoshop.com针对单张照片提供了3种分享方式，第一种是以电子邮件方式将照片对应的“My Gallery”页面链接发送给自己的朋友；第二种是直接获取“My Gallery”页面链接以便通过即时通信软件等方式发送给朋友；第三种是提供论坛常用的外链引用语法，以便在论坛中发帖引用。



上图： 只要在“Share Media”界面输入朋友的电子邮件地址，点击“share”按钮即默认发送“My Gallery”链接到指定邮箱，用户还可以输入简短的留言。点击照片下方的第一个图标，可自动将“My Gallery”链接加入剪贴板，用户只要在任何能输入文本的位置按下“Ctrl+V”的快捷键即可将链接粘贴。点击第二个图标可将包含该照片链接的论坛外链语法加入剪贴板，在论坛发帖时直接粘贴在文字编辑框内即可。（具体情况见下页图）

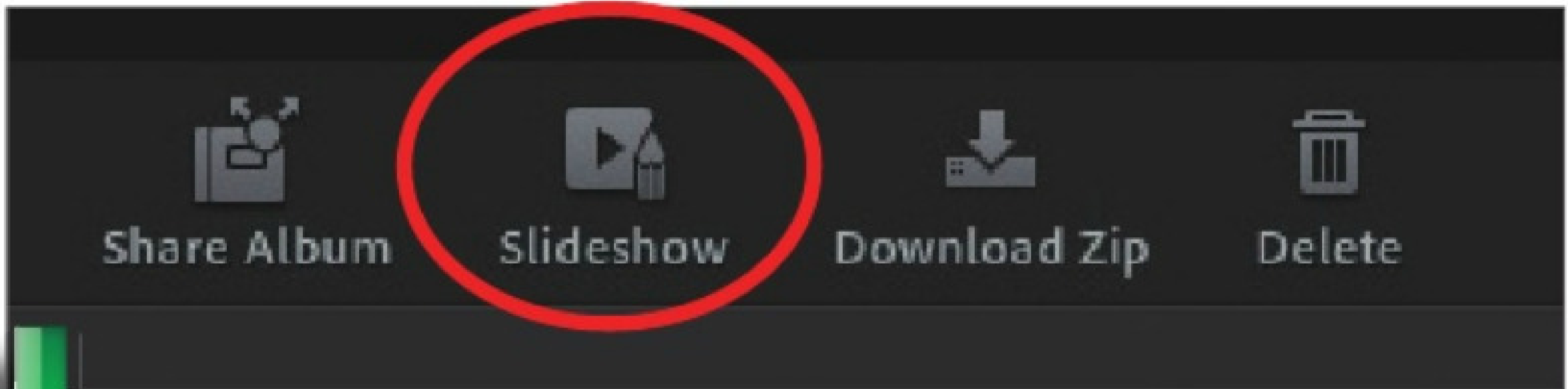
右图：当你的朋友收到来自Photoshop.com的邮件后，点击其中的链接就能看到这张照片的“My gallery”页面。

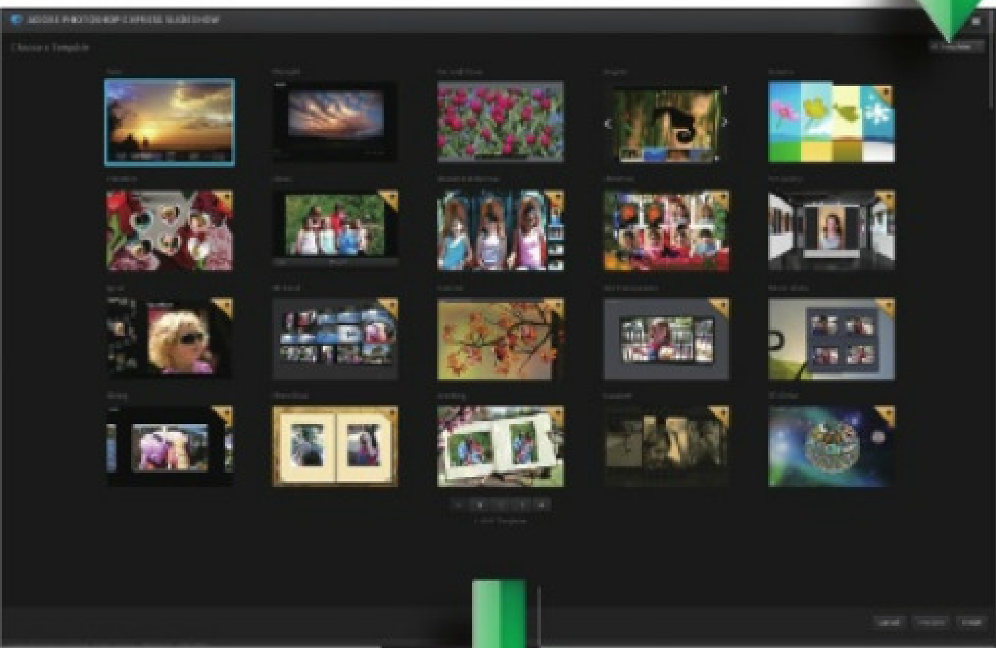
下图：获取论坛外链链接后直接复制在帖子编辑器里即可。需要注意的是有些论坛的外链引用语法可能与Photoshop.com预设的不同，自己手动修改一下就好。



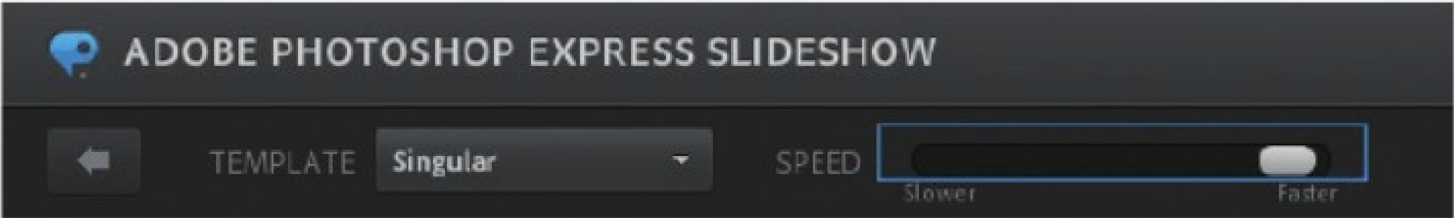
二、Slideshow——简洁美观的相册

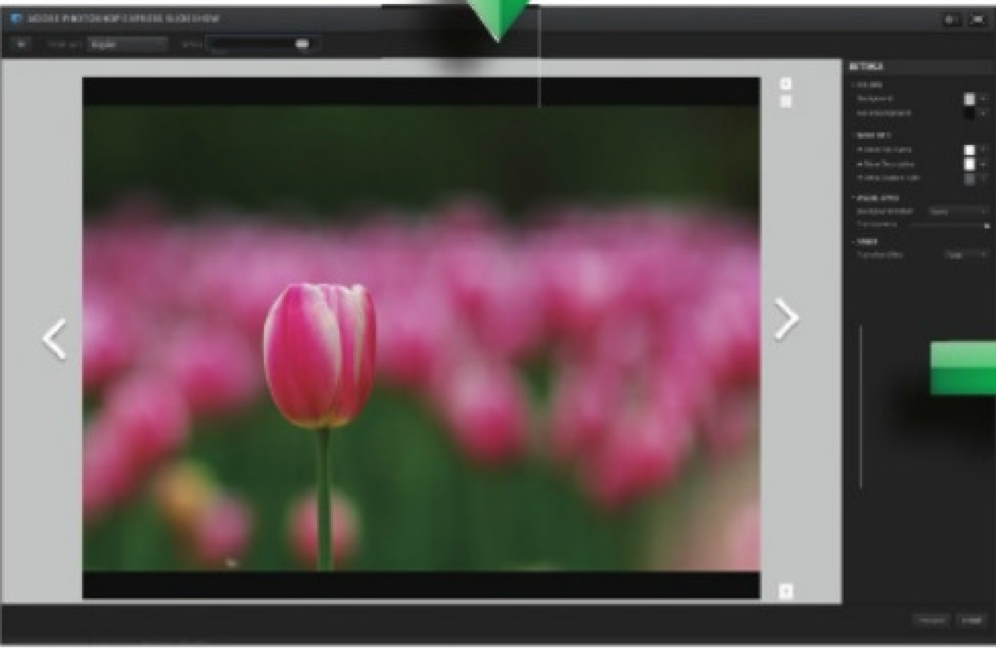
右图：Photoshop.com提供的Slideshow功能可以让用户通过预置的模板快速制作精美的相册，并分享给自己的亲友。在My library中选择要编辑的相册，然后点击屏幕下方的”Slideshow“图标。





左图：Slideshow预置了几十种不同的模板，目前可供用户免费使用的只有前4种，所有带有加号标志的模板只有付费用户才能使用。双击自己喜欢的模板，就可以进入设置页面。常用的模板可以设为Slideshow的默认设置，这样以后就可以快速分享，方法是选择一个模板，然后单击浮现的“Default”选项。





上图：Slideshow的设置界面非常简单，并且任何设置的调节都会有实时预览效果。设置界面左侧是实际效果的预览，右侧是相关设置项，在顶部可以设置图片切换的速度，默认为3秒，最短可设置为1秒。

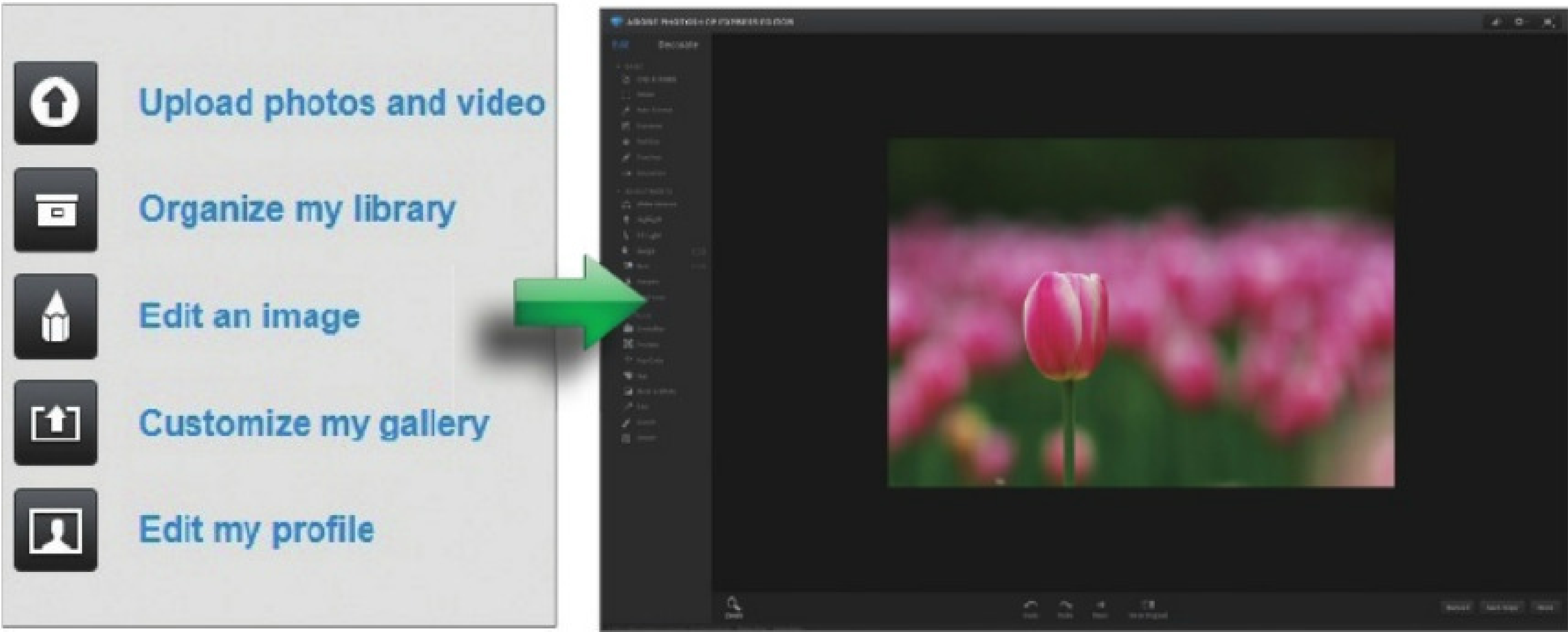
左图：设置界面的右侧可以比较细致地调整相册的显示效果，比如边框和底纹的样式与颜色、文字颜色、是否显示照片的文件信息、是否显示自己添加的说明文字等，还能调整照片切换时的过渡效果。

右图：Slideshow设置完成后，点击Finish按钮，或者在My library中点击相册下方的"Share Album"图标，会弹出Slideshow的分享设置界面。这里和单张照片的分享类似，如果点击"Web page"则可获取My Gallery式的分享链接，以Slideshow方式分享则会发送电子邮件给指定地址。点击邮件地址输入框后的头像图标，可以创建并保存自己的邮件联系人列表，便于今后分享。



三、在线编辑——快速处理照片

Photoshop.com提供了比较全面的在线编辑功能，可快速调整照片尺寸、改变曝光参数或通过滤镜实现特殊效果。这项功能可用于已上传的相册或将本地照片上传后修改，结合Slideshow功能，可以轻松制作出与众不同的相册并快速与朋友分享。需要注意的是，目前在线编辑功能只支持16MB以内的JPEG格式图片。

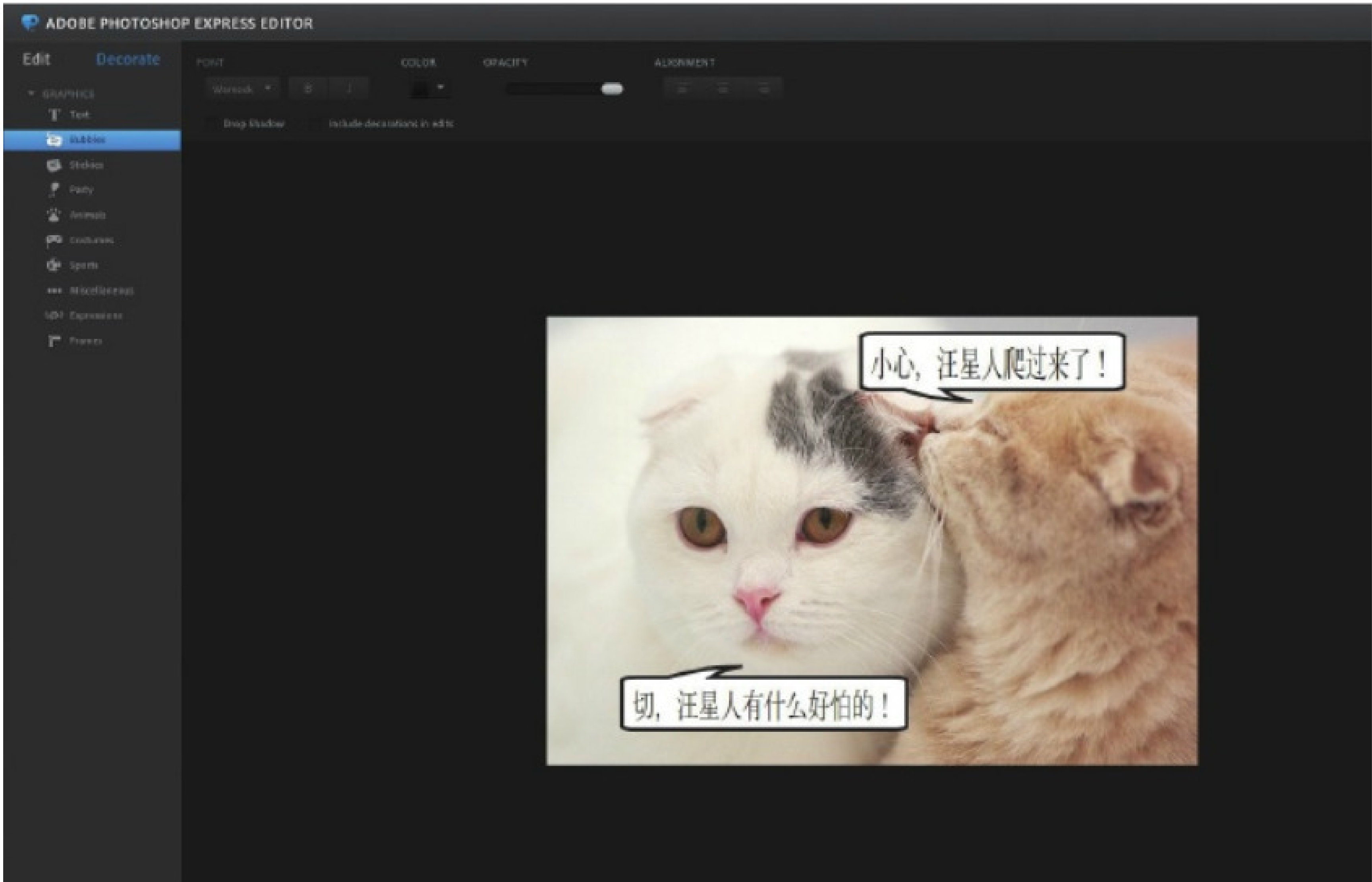


左图：在用户主页面的右侧选择"Edit an image"，可以直接将本地照片上传来进行编辑。也可以在My library中打开照片选择Edit功能。

在线编辑功能分为两部分，"Edit"部分主要是针对照片的画面效果进行调整，如曝光、饱和度和各种色彩滤镜等。所有的功能都提供实时的预览效果，而且速度非常快。页面下方还提供了撤销（Undo）、重做（Redo）和查看原图功能，很方便。

右图：Decorate部分可以给照片添加各种文字内容、聊天气泡、边框等，支持字体字号和颜色调整，还能设置对齐方式和透明度（OPACITY滑块），这个功能还可用来快速制作照片水印。

需要注意的是，在线编辑功能不支持将照片保存到本地计算机上，只能存储在Photoshop.com中，多少是个小小的遗憾。



另外，Photoshop.com中还设置了著名在线视频编辑网站Animoto的入口，通过这个入口可以将你的Slideshow在线制作成视频，并配上音乐，与朋友分享。用户可免费生成30秒长的视频，不过在线制作视频对网速要求较高。



让机器『能读会说』

文字识别与语音合成技术

■北京 Benjamen

随着信息技术的发展，我们的生活越来越离不开计算机，虽然它给人们的感觉总是很强大，却总是不能很方便地与之沟通。不过，近几年人机交互技术的发展，尤其是各种识别技术逐渐应用到日常生活（包括文字、语音、人脸、动作识别等）以及各种合成技术的突飞猛进，现在我们已经越来越接近与计算机真实地“沟通交流”。在本文中，笔者将介绍一些比较成熟的文字识别以及语音合成应用，通过它们可以让机器为人类做更多的工作。

文字识别与语音合成技术发展史

人机交互技术（Human-Computer Interaction Techniques）是指通过计算机输入、输出设备，以有效的方式实现人与计算机对话的技术。它包括机器通过输入/输出设备给人提供有关信息和提示请示，以及人通过输入设备给机器输入有关信息和回答问题等。人机交互技术是计算机用户界面设计中的重要内容之一，而文字识别和语音合成技术则是人机交互技术在现阶段最高水平的两个代表。



文字识别技术可以快速地将图片格式的文本输入到电子设备中，如手机上的名片扫描软件

文字识别，又称光学字符识别（Optical Character Recognition，简称OCR），是模式识别应用的一个重要领域，其概念最早由德国科学家Tausheck在1929年提出，并申请了专利。而实际的发展却是和相关应用以及计算机技术发展紧密结合的：人们在生产和生活中要处理大量的文字或者报表，为了减轻这部分劳动、提高处理效率，上个世纪50年代就开始探讨一般文字的识别方法，并研制出光学字符识别器。60年代出现了采用磁性墨水和特殊字体的实用机器，到了后期还出现了多种字体和手写体文字识别机，其识别精度和机器性能都基本能满足需求，相继开发出了用于信函分拣的手写体数字识别机和印刷体英文数字识别机。70年代主要研究文字识别的基本理论和研制高性能的文字识别机。当代的文字识别技术与之前的专用文字识别计算机相比，一般都是基于通用处理器的普通计算机通过软件编程来实现的，其用到的技术主要包括图像处理以

及模式识别等技术，主要体现在个人电脑上的一些OCR软件以及手机移动平台上的一些OCR应用。

我国对文字识别技术的研究始于20世纪70年代，直到1986年才取得实质性的进展，不少国内科研机构（如中科院自动化所）都先后开发出了中文OCR产品。此后，OCR技术的研究一直得到国家“863”计划的资助。1998年，中科院自动化所成立了汉王科技。此后，汉王科技在中文OCR领域一直处于领先地位。

国内的汉语语音合成研究起步较晚，20世纪80年代初期，中文语音合成研究基本与国际同步发展，大致也经历了共振峰合成、LPC合成到应用PSOLA（基音同步叠加技术）的过程。在国家863计划、国家自然科学基金委、国家攻关计划、中国科学院等有关项目的支持下，汉语文语转换系统研究近年来已经取得了令人瞩目的成就。



我国于1977年研究完成的手写体数字识别机，可以自动识别写在信封上的阿拉伯数字邮政编码

文字识别，用心聆听

大学时期，同宿舍好友的爷爷是个盲人，不过非常喜欢读书，因为双目失明所以只能到离家很远的图书馆借阅盲文书籍，非常不方便。直到大学二年级，他选修了文字识别与语音合成技术课程，萌发了让爷爷听书的想法。利用文字识别技术能够让机器看懂文字；再结合语音合成技术，就可以让机器把文字朗读出来。下面，就让我们看看这些神奇的应用吧！

一、PC平台文字识别软件

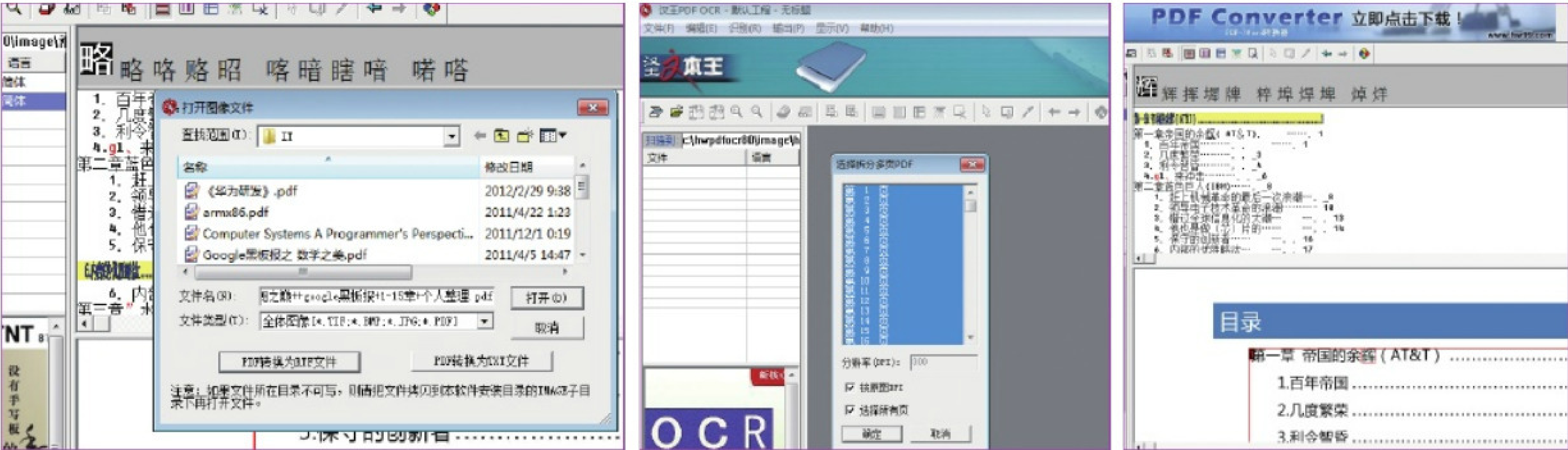
在日常工作与学习中，经常会遇到需要将纸面文字输入到电脑上的情况。传统的解决方法是人工录入，而随着OCR技术的发展，现在的计算机已经能够替代人类完成这些机械工作。下面介绍的一些文字识别应用可以帮助我们加快处理纸质文本的录入速度，大大提高工作效率。

1. 汉王PDF OCR软件

“汉王PDF OCR”是一款带有PDF文件处理功能的OCR软件，具有识别正确率高，识别速度快的特点（下载地址：http://goo.gl/WBvM5），可以实现：

- 处理灰度、彩色、黑白3种色彩的BMP、TIF、JPG、PDF多种格式的图像文件
- 识别简体、繁体和英文三种语言
- 简单易用的表格识别功能
- 具有TXT、RTF、HTM和XLS多种输出格式，并有所见即所得的版面还原功能

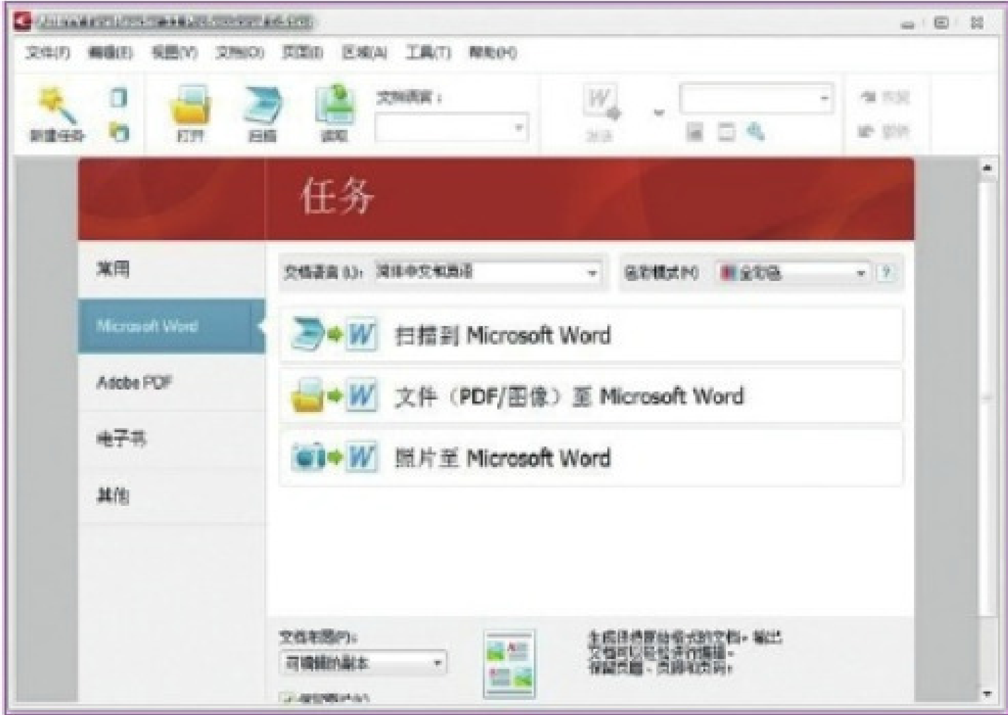
此外还支持打开与识别PDF文件功能：支持文字型PDF直接转换和图像型PDF的OCR识别，既可以采用OCR的方式将PDF文件转换为可编辑文档，也可以采用格式转换的方式直接转换文字型PDF文件为RTF文件或文本文件。

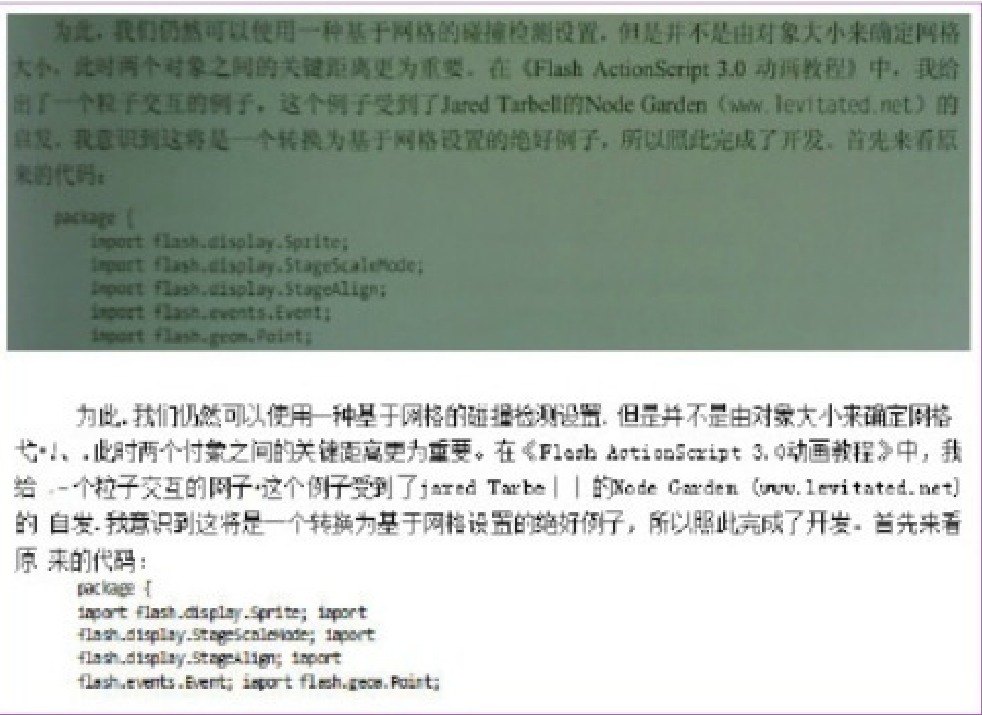


左： 汉王PDF OCR软件打开文件时的界面。支持多种文件格式，包括BMP、TIF、JPG、PDF。另外也支持扫描仪输入，直接将扫描结果进行文字识别
中： 可以对PDF文件的页面进行拆分，直接转化成RTF或者TXT格式输出
右： 文字识别界面分为3栏，上面为光标对应词识别的候选项，中间为整体识别结果，下面为原文预览

2. 泰比（ABBYY）FineReader

“ABBYY FineReader”是一款识别准确的集扫描、文字识别以及文档转换为一体的OCR软件。这种高效的解决方案减少了转换文档编辑和搜索信息的工作与成本。FineReader可以转换几乎所有可以打印的文档类型，还包括书籍、杂志上的文章以及复杂的排版布局、表格和电子表格。因为它是一款商业软件，因此界面和功能相比于汉王PDF OCR软件都要出色。



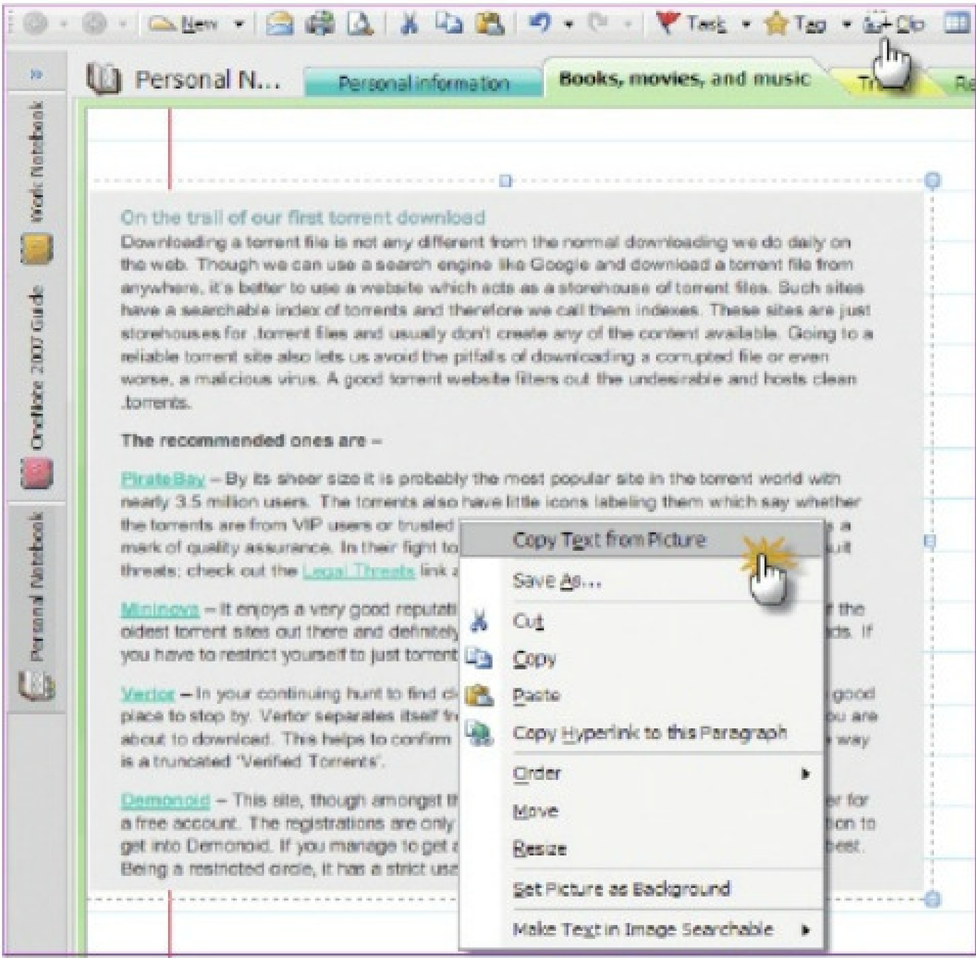


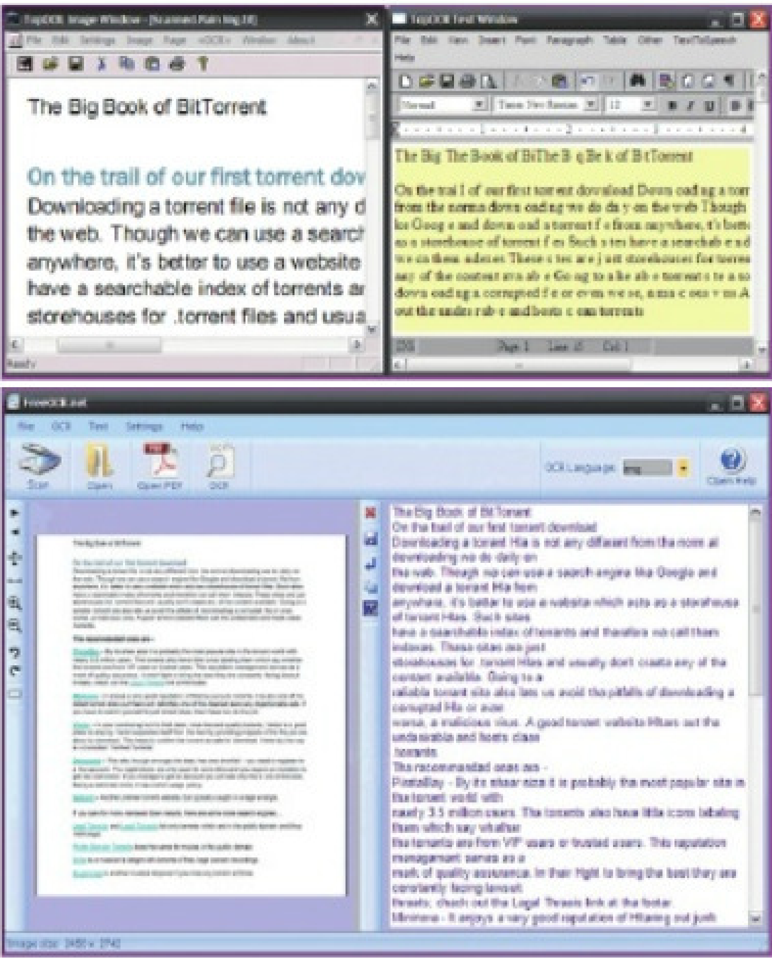
左： ABBYY FineReader 11主界面。其界面风格仿照Microsoft Office 2010，清新简洁

右： 这是ABBYY FineReader对一段含有中、英文文字的识别结果，其准确度较高，而且排版效果也很好

3. 其他文字识别软件

以上两款OCR软件都比较专业，有的个头还比较大，不过很多时候我们并非需要那么多强大的功能，也不希望为了一个小任务而“杀鸡用牛刀”。以下几款轻量级OCR软件虽然都是国外开发者的作品，可能对中文支持不太好，但是对于与英文经常接触的读者来说可谓绰绰有余。





左： 将一份扫描文件或图片拖拽到Microsoft OneNote中，用户就可以截取部分页面并配合右键的“Copy Text from Picture”功能，将文字从图片中复制出来

右上： TopOCR是一款小巧的OCR软件，可以对图片进行亮度、色彩、对比度等设置，转换后的文件可以保存为多种文字格式。TopOCR对于简单的文字识别和混合页面效果良好，不过对于多列文本通常会失效，并且只能处理文本

右下： FreeOCR使用的是Tesseract OCR引擎，大小仅仅为4.38MB。主要代码于1985～1995年由惠普实验室开发，被认为是最精确的开源OCR引擎之一。它支持多种图片格式和多页面TIFF文件，可以处理PDF文档

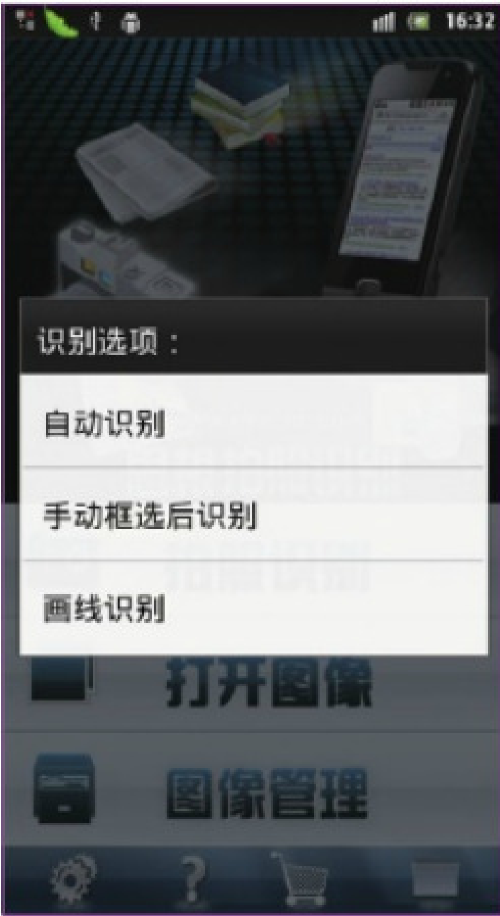
二、移动平台文字识别软件

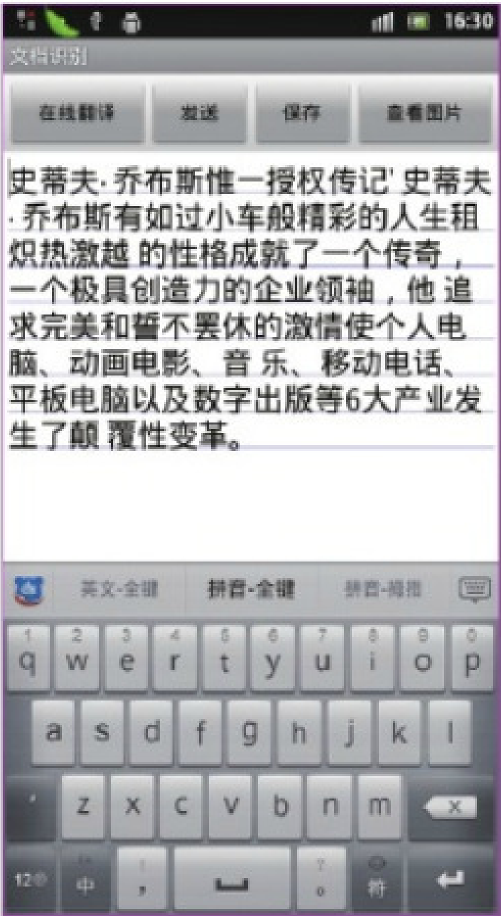
对于普通用户来说，移动设备上各种文字识别软件比PC平台更快捷更实用，因为现在的智能手机都具有摄像头，能够很方便地捕捉各类文本图像，并进行之后的识别以及二次处理操作。

1. 思根拍照识别

“思根拍照识别”软件可以利用手机直接拍摄文档图像，划行或点选文字词进行快速自动识别，并按用户需求显示单字、词组的翻译结果，并支持直接在Google中搜索关键字。除此之外它还支持导入手机中已有的文档图像进行处理，可编辑识别结果，甚至支持直接在视频状态下取词翻译。识别或翻译结果可立即通过电子邮件、短信等方式发送给其他人。目前，思根拍照识别软件支持Android以及iOS平台。



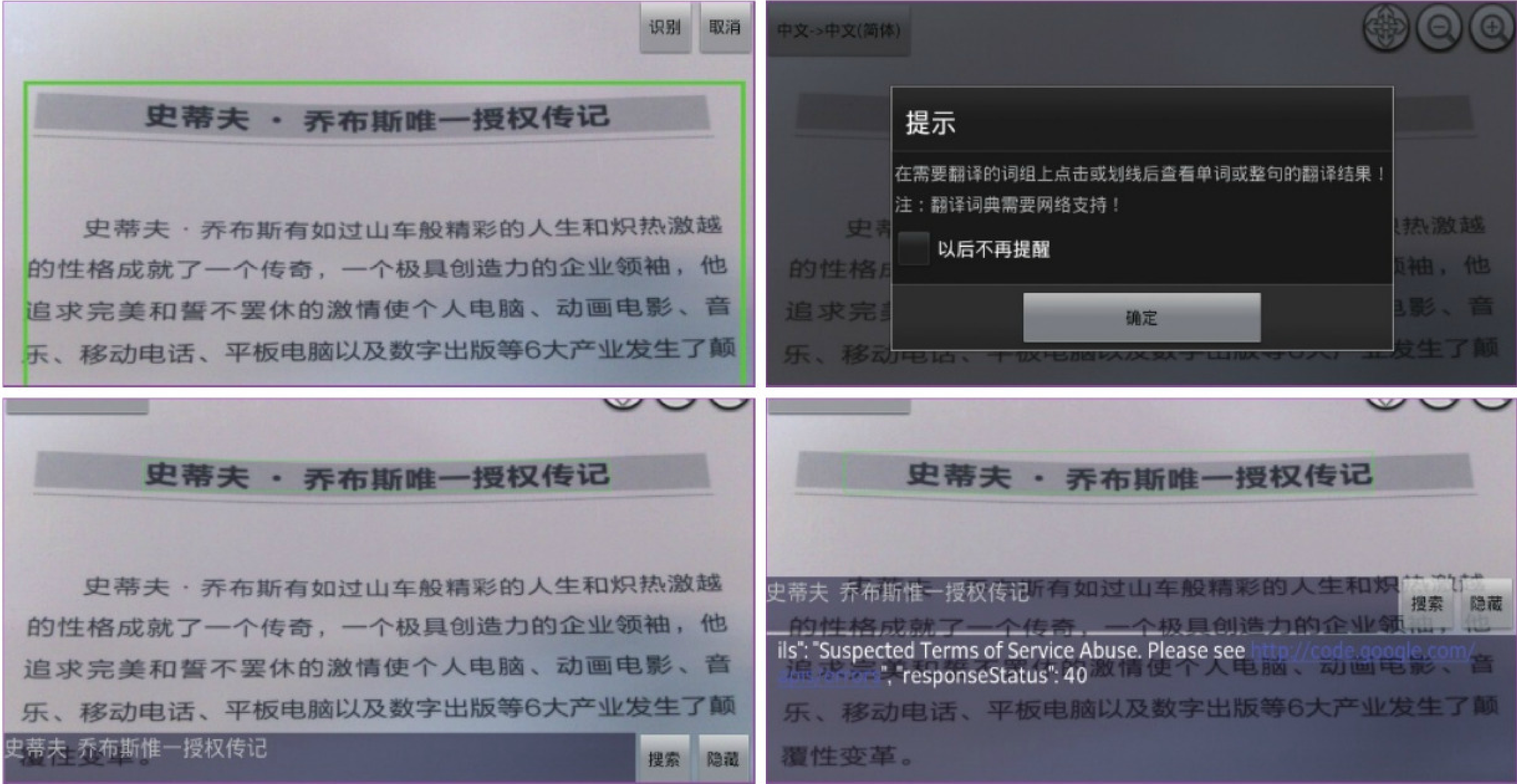




左： 思根拍照识别软件，分为拍照识别、导入图像识别以及图像管理3大功能

中： 提供3种识别选项，既可自动分析图像文本区域进行识别，也可手动框选或者划线选择识别

右： 对识别结果可以进行编辑、翻译、分享等操作



左上：手动框选识别界面，可以拖动边框的绿线改变识别范围
右上：选择划线识别时的提示，只需要在需要翻译的词组或句子上点击或划线即可以识别并翻译
左下：识别界面与识别结果，该图隐藏了翻译之后的内容
右下：翻译功能目前存在问题

说明

拉里·佩奇（Larry Page）在1年前重新成为Google的CEO之后，对Google大动手术，关闭了一系列免费应用。其中，Google翻译的API也因此遭殃。思根拍照识别软件出现的翻译问题很可能就是因为使用之前Google翻译的API所致。

文字识别与语音合成技术

文字识别与语音合成技术是实现人机语音通信，建立一个有“读”和“说”能力的口语系统所必需的两项关键技术，使电脑具有类似于人一样的“看得懂，说得出”能力，是当今时代信息产业的重要竞争市场。

文字识别是利用计算机自动识别字符的技术，可以将图片格式的文字（包括印刷体以及手写体）识别成适合在计算机上存储的字符，解决机器“看”的问题，一般包括文字信息的采集、信息的分析与处理、信息的分类判别等几个部分。首先，信息采集环节会将纸面上的文字灰度变换成电信号输入到计算机中，其中会由文字识别机中的送纸机构和光电变换装置来实现，包括飞点扫描、摄像机、光敏元件和激光扫描等光电变换装置。随后，信息分析和处理环节会对变换后的电信号消除各种由于印刷质量、纸质（均匀性、污点等）或书写工具等因素所造成的噪音和干扰，进行大小、偏转、浓淡、粗细等各种正规化处理。最终，信息的分类判别环节对去掉噪声并正规化后的文字信息进行分类判别，以输出识别结果。

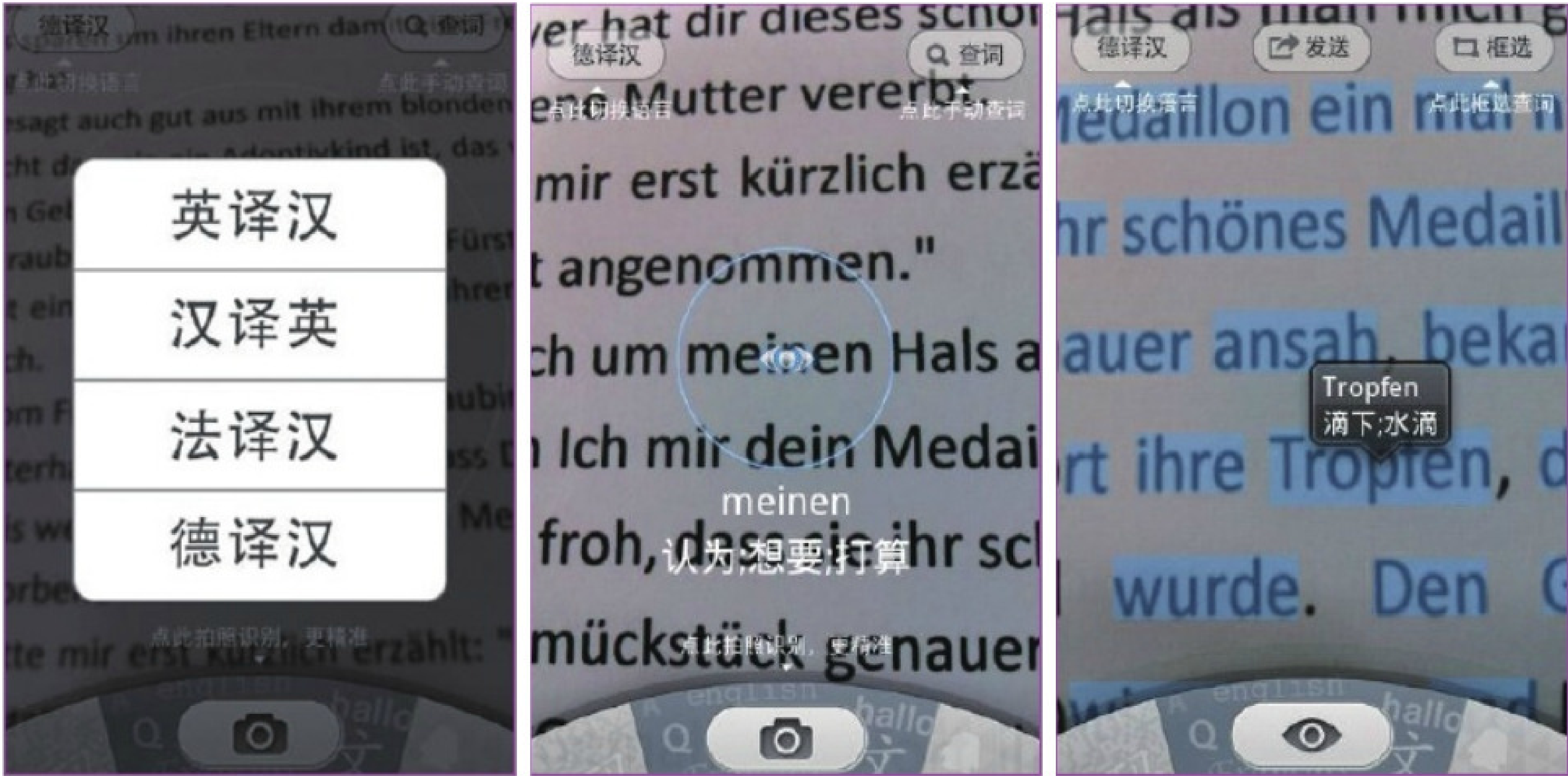
语音合成技术，通俗地说就是让设备将文本信息转换成语音的形式朗读出来，就像给设备安装上了嘴巴，解决了机器“说”的问题。

当前，语音合成的研究已经进入“文字—语音”转换阶段，其功能模块可分为文本分析、韵律建模和语音合成3部分。其中，语音合成是TTS系统中最基本、最重要的模块，概括起来说，它的主要功能是根据韵律建模的结果，从原始语音库中取出相应的语音基元，利用特定的语音合成技术对语音基元进行韵律特性的调整和修改，最终合成出符合要求的语音。


语音合成可以让电子设备将文本读出来，如车载导航中的语音导航以及各种手机短信阅读软件

2. QQ慧眼

“QQ慧眼”是一款由腾讯研究院出品的手机摄像头识别翻译软件，它能够实时捕获摄像头所拍摄的英、法、德文字并进行翻译，同时也支持手工输入单词翻译。该软件目前有iOS以及Android版本，识别率不错。二维码识别、Logo识别、街景识别以及增强现实等功能正在研发中。



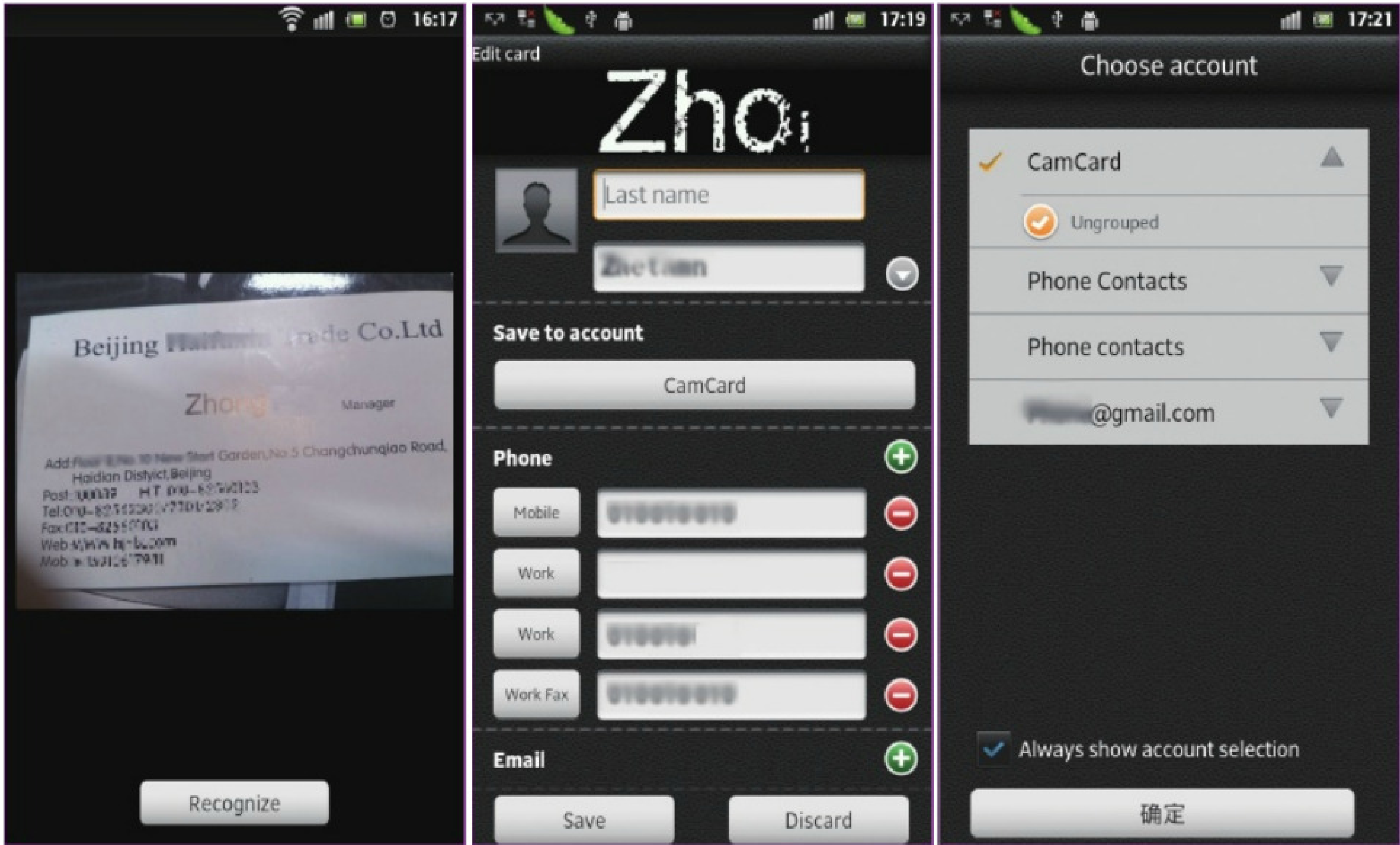
左：翻译语言选择界面，支持4种语言组合识别与翻译

中：只需要将摄像头对焦到某个词，就可以立即将识别结果翻译出来

右：支持拍照后识别，方便逐词逐句地识别与翻译

3. CamCard名片全能王

名片管理一直以来对于一些上班族来说是个头疼的问题，每次参加会议之后通常会收到几十张纸质名片，把它们全部录入到手机上就要花半天时间，好在还有"CamCard名片全能王"这款软件。它能利用手机自带相机对名片进行拍摄，快速扫描并读取图像上的客户信息，自动判别信息类型，按照标准联系人格式存入电话本与名片中心，识别率很高，对于背景不太复杂的名片基本可以达到全识别。



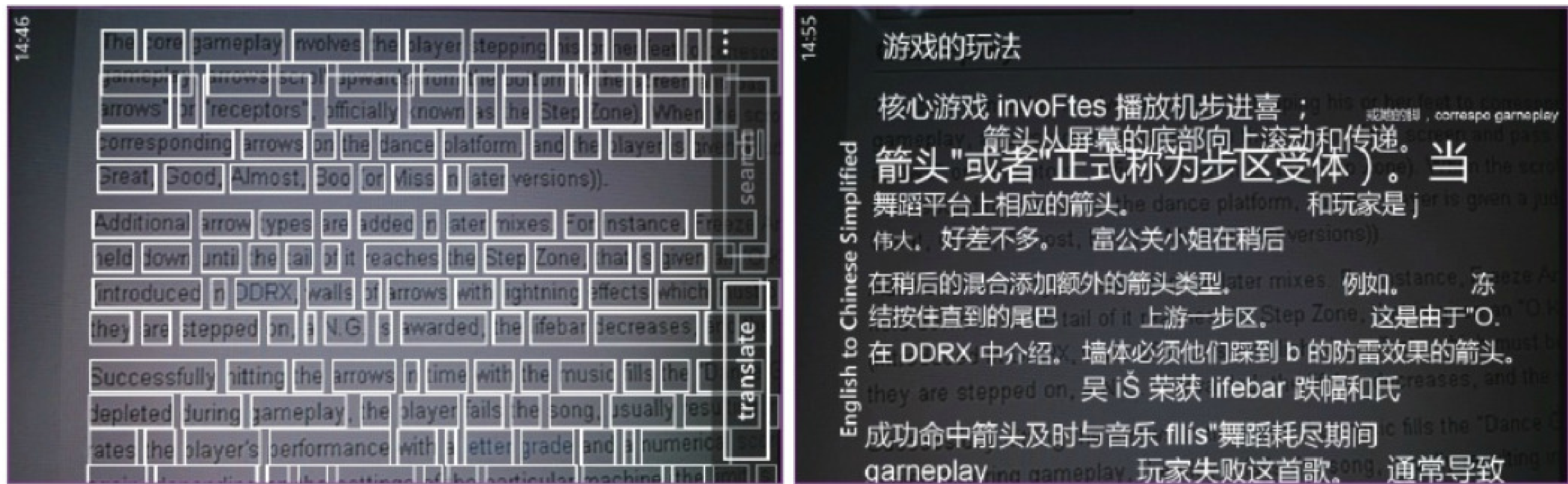
左：即使名片在拍照时不是很正，软件后期也会自动识别来旋转图片，矫正视角

中：名片识别结果几乎没有错误

右：可以选择保存为手机、Gmail和Exchange联系人

4. Windows Phone内置的文字识别功能

前面介绍文字识别应用都来自于iOS和Android平台，那么Windows Phone 7系统有没有类似的应用呢？事实上，目前Windows Phone平台能够实现文字识别的应用很少，仅有的名片全能王WP7版本售价也不菲。不过没关系，Windows Phone 7系统的搜索功能已经可以实现外文识别与翻译，下面就让我们来简单测试一下。



左：识别文字时的分词结果比较准确

右：支持将源语言翻译成其他多种语言，翻译引擎采用自家的Bing。遇到稍微有些难度的字句，中文翻译结果就会惨不忍睹

语音合成，解放双眼

对于普通人来说，文字识别可以大大简化录入信息的过程，从而解放双手，大部分场合都能够应付。但是对于盲人或者要求用耳朵听书的“懒人”来说，仅仅将纸面文字变成电脑上的文档还远远不够，如何让机器读出人类语言就成为了另一项难题。笔者在《大众软件》2011年12月下《让机器“能听会说”——语音识别技术的前生今世》一文中，已经介绍了3款PC平台的语音合成软件，分别是“方正畅听”“eSpeak”和“Naturally Speaking”，下面笔者再向大家介绍几款其他平台下的语音合成应用。

一、移动平台语音合成软件

在移动平台上，语音合成软件大部分都可以用来朗读电子书，比较著名的是“讯飞语音电子书”以及最近推出的“豆丁开放阅读器”。

1. 豆丁开放阅读器

豆丁开放阅读器除了具有普通手机阅读软件的功能之外，最大的亮点就是豆丁与中科院模式识别国家重点实验室联合开发的听书功能，将文字按一定的语调读出来，方便用户在开车、跑步等不方便阅读的时候使用，同时也给盲人朋友带来了“读书”的乐趣。该软件目前支持iOS和Android平台。



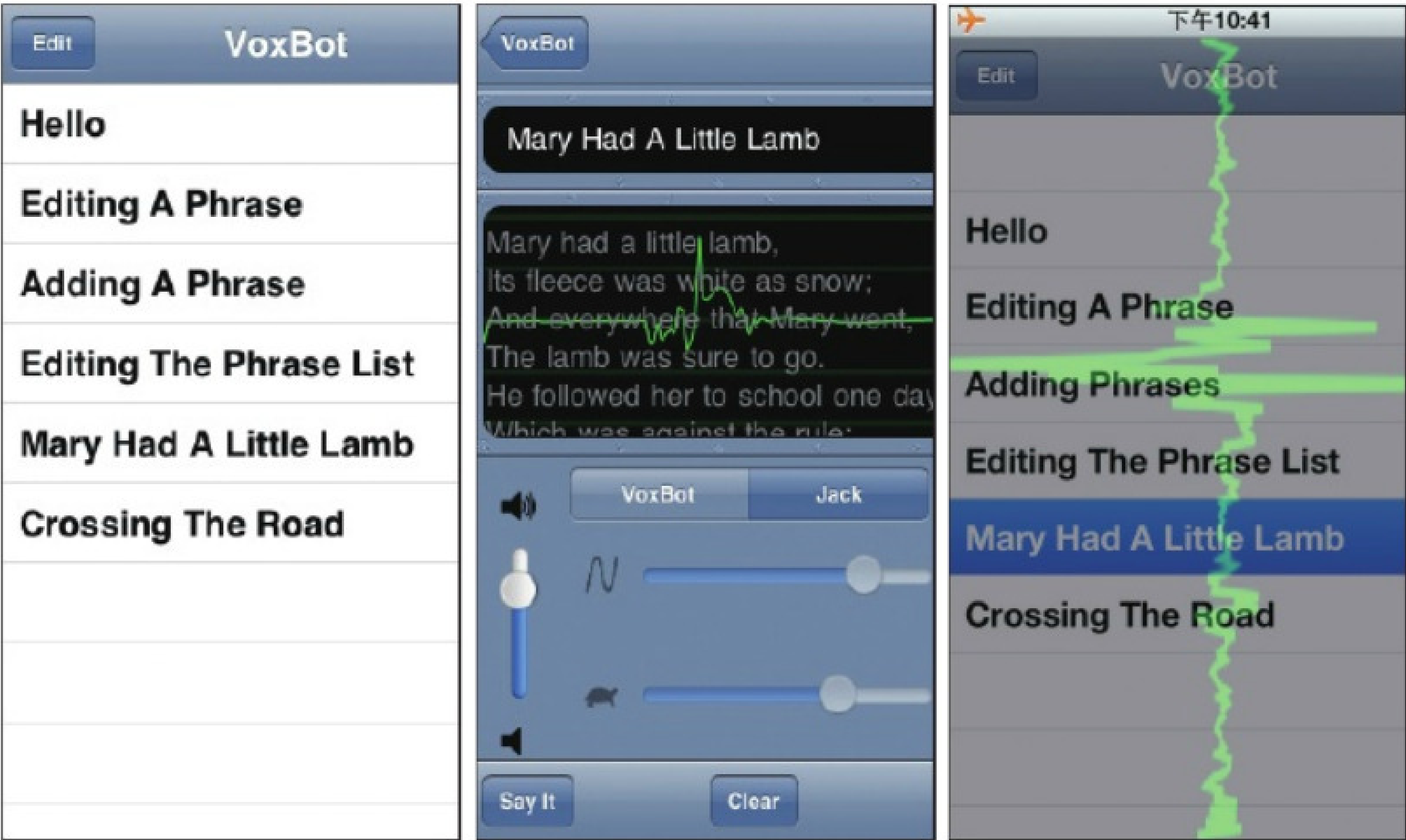
左：豆丁开放阅读器支持豆丁网、盛大文学、书仓等开放书库，为网友们提供了海量的精品内容

中：语音播放设置界面。该软件支持多种发音，包括普通话（男女声）和粤语等

右：朗读时软件会将正在阅读的句子高亮标示出来，一目了然

2. VoxBot语音合成器

“VoxBot”是iOS平台上一款看似极其简单的英文语音合成应用，它没有专业的发音引擎，用户界面也非常一般，不过只要发挥一下你的想象力，这款小应用说不定还是有一些意想不到的用途。比如你可以将它作为随身英文发声字典、听写单词的朗读工具，或者编写一段文字在接通电话时播放给好朋友逗逗他……



左：VoxBot内置了一些例句，用户也可以自行编辑和添加

中：VoxBot可以调节的选项不是很多

右：在播放语音时会出现波形画面，软件的发音听上去很有机器人的味道

二、在线语音合成应用

随着互联网技术的发展与云计算的普及，越来越多的应用可以在云端完成，语音合成领域也不例外。前不久科大讯飞在北京召开的以“语音点亮生活”为主题的新一代“语音云”发布上就指出，“移动互联网正进入‘语时代’，我们已经享受的各类网络服务将因语音应用变得更为好用”。

1. 讯飞语音云

“讯飞语音云”是基于云计算技术为基础，将业界领先的智能语音技术向广大移动互联网开发者以及各类合作伙伴提供的低门槛语音合成、语音识别和语音听写等智能语音交互式服务，即将人的语音转换成对应的文字，或者将文字转换成清晰流畅的语音朗读出来。如果想要亲身体验，可以登陆讯飞语音云的开发网站，进入“在线演示”系统（网址：http://dev.voicecloud.cn/tts.php?vt=1）。



左：语音合成演示功能可以将中文文本在云端转化为语音并回传给用户，并提供了语速、音量和背景音等设置

右：特色合成演示功能提供的语种选择相当丰富，包括粤语女声、台湾普通话、四川话、东北话等

2. Acapela-box

除了国内比较出色的科大讯飞公司以外，来自法国的Acapela集团也是世界领先的语音专家，有着先进的“文字—语音”解决方案。Acapela可以提供多达30种语言和60种高品质标准的声音，同时可以进行个性化声音合成，推出的语音解决方案能够使任何书面文字转换成自然的语音文件，并针对专业人员和广大用户的需求，正在逐步开发与推广离线与在线的语音解决方案。

“Acapela-box”（宝盒—点播）是一款针对普通用户免费制作音频的在线应用（网址：http://www.acapela-box.com），它可以直接将文本转化成高质量的音频输出并提供下载。该网站能够支持目前主流的浏览器，包括IE、Chrome以及Firefox等。



左：进入Acapela-box首页，点击右下角的“Try acapela box now!”
右：在线语音合成界面，该工具支持语音质量和速度等设置，可配置性较高





左：Nao智能机器人售价145,200港币，折合人民币约为10万元，价格不菲
右：还记得1991年国内引进的这部美国情景喜剧《机器娃娃》么？

结语

有没有设想过有一天早晨机器人会做好早饭并且再叫你起床？由香港Cyber Robotics（智能科技）公司开发的“Nao”是目前绝对有机会产品化并进入一般家庭的智能机器人中最酷的一名，它身高58厘米，重量4.3千克，采用Linux系统，“大脑”由一颗主频为500MHz的AMD CPU控制。Nao可以朗读任何保存在其内存中的文字档案，甚至是来自其他网站或RSS源的内容。用户可以设定语音合成系统的参数，调整语速、语调等，不过目前仅支持英语和法语。

智能机器人的商业化与科学技术的发展，已经使得人与机器的沟通缩短了很大的距离，让机器能够听懂人话、认知世界，用自然语言和人类交流的时代就在我们眼前，文字识别与语音合成技术也将会有更广阔的发展。P



它来自地狱，它擅长腐化人心，它曾经与它的兄长一起成为了无数玩家狩猎的目标。尽管已经被击倒过无数次，但在所有的玩家的心目中，它依旧是个在真正意义上无法击败的对手。

2012年5月15日，Diablo归来！

■北京 坏香橙

好巢！


舒适度看似不错


有三种尺寸可供选择喔

众所周知，要想保持身体健康且精力充沛的良好状态，充足的睡眠是必不可少的。至于这个睡眠时间的标准究竟是8小时、7小时还是分段进行且因人而异的不同标准，各方面的争议至今尚未结束。不过，既然紊乱的作息规律确实会对我们的生理与心理状态造成非常恶劣的影响，并且个别长夜难寐的失眠客有可能会剥离出泰勒·哥顿这个十分有害的第二人格（参看《搏击俱乐部》），因此从健康的角度来考虑，在“睡眠”这个主题上多下点功夫寻找更舒适的解决方案属于合情合理的设计行为。不久前，一个名叫O*GE CreativeGroup的组织拿出了一套让人耳目一新的安逸睡眠解决方案——我们暂且不去深究“占地面积”“维护难度”以及“配套的床单和被子该怎么解决”这些后期阶段才要考虑的问题，单从外形来看，这个熟悉却又让人过目难忘的造型会引来多少喝彩？至少我在第一眼看到之后毫不犹豫地让它成为了本期“网罗天下”栏目的头条内容。

话又说回来，尽管现实中大多数鸟类筑巢的目的仅仅是为了创造一处产卵与孵化的场所，但拜那位杰出的瑞士商人亨利·内斯特（Henri Nestle）先生所赐，“雀巢（Nestle）”如今在普通消费者的心目中早已成为了“轻松舒适”和“悠闲好时光”的代名词。或许，这就是成功品牌的舆论效应吧。

新闻链接：

http://gizmodo.com/5890548/giant-nest-bed-fulfills-all-my-big-bird-fantasies/

食指相机

“来——1,2,3，笑一个！”

我一直相信，摄影是一项兼具技术性与艺术性的上等有趣创作活动：一方面，我们可以看到囊中羞涩的摄影爱好者节衣缩食购买价格接近天文数字的大牌机身与上等镜头来制造“毒德大学”的成像效果，另一方面，我们又可以看到穿着格子棉布连衣裙和匡威球鞋的小清新一族举着造型五花八门的玩具相机制造出一张又一张美其名曰“LOMO”的偏色失真照片。不管怎么说，即便在内部存在“鄙视链”也好，即便在外人看来无异于一群偏执狂也罢，作为一种在真正意义上可以“雅俗共赏”的创作活动，摄影作为艺术的存在价值是值得肯定的。

正是在这种“人人皆可参与其间”前提的影响下，越来越多的设计师与商家才会不断开发出一件又一件让人拍案叫绝的创意摄影新设备——来自日本的“先进媒体艺术与科学研究所（IAMAS）”推出的“Ubi-camera（和育碧软件没啥关系）”就是个不错的例子。如图所示，这种造型看上去似乎与某种指夹式血氧计


“来，笑一个”


开发团队正在想方设法取消掉那根煞风景的数据线

相当接近的袖珍相机采用了一种独特的取景方式——伸直双手的拇指与食指并保持90度的夹角，用这4根手指构成一个矩形框架并竖在眼前——瞧，一个便携性实用性皆为一流的取景框便出现在了我们的面前。接下来，我们需要做的就是调整角度与距离确定画面取景效果，最后用右手的拇指指尖轻触快门完成拍摄啦。

说实话，尽管这个玩具似的小玩意实际成像效果值得怀疑，但出类拔萃的便利性肯定会在某些特殊领域大派用场——不仅仅是追求随意取景效果LOMO摄影爱好者，对于缺乏经验的独立影片制作者来说，利用这种简明直接的方法确定画面取景效果并即时拍下照片以供对比挑选应该是个不错的主意——类似原理可参考天文望远镜附带的寻星镜。从演示视频来看，目前阶段的Ubi-camera最明显的缺点就是必须外接PC方可使用，不过研发者表示正在努力改进设计来确保它可以单独工作。

新闻链接：

http://www.designboom.com/weblog/cat/16/view/20131/ubi-camera-takes-photos-from-your-finger-framed-view.html

游戏推荐

阿波波的大冒险（Abobo's Big Adventure）：

http://www.kongregate.com/games/pestoforce/abobos-big-adventure

“1985年，任天堂的NES主机（欧美版的红白机）正式登场，给全世界的玩家带来了无穷的快乐。但是，有一个NES游戏的角色却一直等不到机会来讲述自己的故事，直到现在……”

——这部游戏的片头动画字幕内容

“这玩意如果在20年前登场，100%会是神作！”

——我的第一印象

“不对，即便登场时间是2012年一样是神作！”

——上手测试25分钟后，我更新了之前的印象

我相信，从这部游戏“读取文件”环节的“吹卡带”画面出现开始，所有经历过红白机游戏阶段的玩家都会露出会心的微笑；接下来，片头动画中眼花缭乱的登场角色肯定会让体验过“那个时代”的玩家脸上的微笑变得更为灿烂——大家都能看得出来，这部游戏100%会是一份为怀旧一族准备的厚礼。

果然，随后开始的游戏没有让所有人失望——无论是画面、音效、手感还是游戏内容，出现在我们面前的所有东西无一不会让人回想起那段难忘的岁月——当然，时代在进步，技术在发展，至少在“游戏类型”方面，这款了不起的作品要比红白机上的游戏丰富得多：在我试玩的阶段中，我重温过的作品包括了《双截龙》《超级马里奥》《街头小子》《塞尔达传说》《打气球》和《洛克人》这些经典游戏，难能可贵的是，每款作品都在保留原作特色的基础上做出了完善的改进，让玩家在重温旧梦的时候依然会保持新鲜感，不会产生“这部东西我早就玩过”的厌倦心理。总之，如果你需要一部内容更为丰富的作品来追寻童年的记忆，那么《阿波波的大冒险》绝对是一部不容错过的杰作！

一个让所有红白机老玩家泪流满面的细节：有多少人在童年经历过“不出图像就吹卡带插槽”的体验？几乎所有人

阿波波双截龙……玩家这次控制的可是肌肉壮汉喔

阿波波超级马里奥（水下关卡），多么眼熟的敌人！

还有多少朋友对这款游戏有印象？这一关极为搞笑！

阿波波塞尔达传说……一个可以让所有“塞尔达”爱好者捧腹不止的关卡

洛克人阿波波，一个硬派程度恰到好处的关卡



让我们设想一下这些初始条件：
白手起家、CEO从未接受过正规编程教育、团队成员只有13人以及仅仅551天的产品上线时间；
让我们再来看看这个产品的结果：
被FackBook以10亿美元收购。
没错，这就是Instagram，2012年第二季度社交网络业界最大的传奇。
这就是互联网。选择合适的时间、合适的平台恰到好处地推出功能定位符合用户需求的产品，奇迹很有可能就会在下一秒出现在我们的面前。

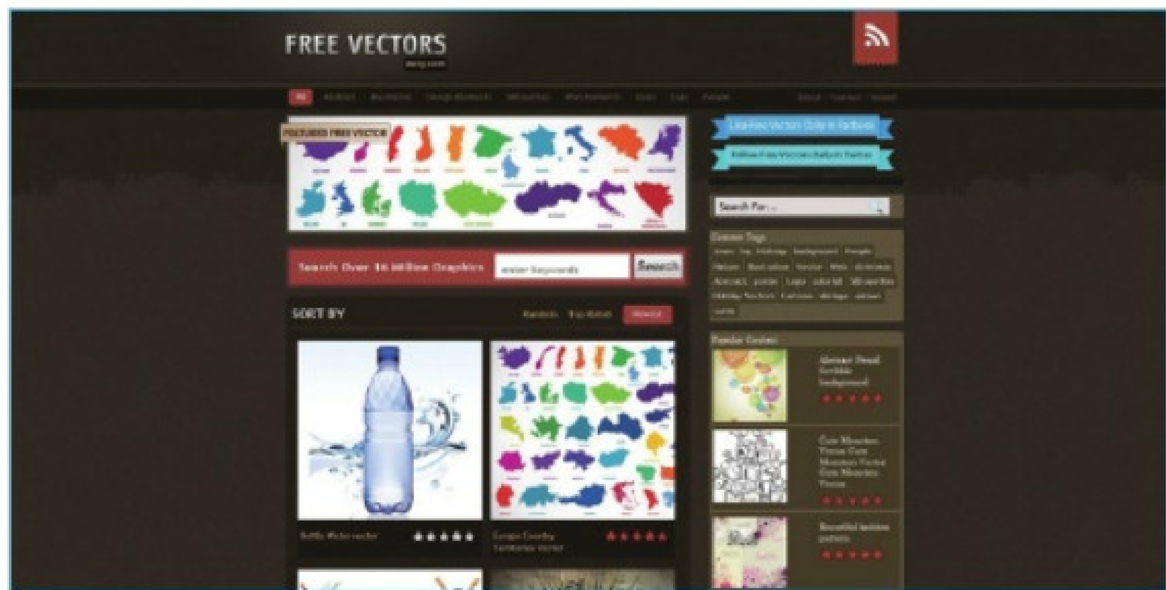
■北京 Enigma

调查表单轻松DIY——调查派

http://www.diaochapai.com/

只需注册一个ID，你就可以轻松地制作一份既可以通过网址分享又可以内嵌在Blog空间中的在线式的调查问卷——这就是“调查派”的实用化魅力所在。作为一家中文网站，在上手使用方面完全不会有什么问题，反应速度也同样让人满意。至于分享方面，除了标准的嵌入网页代码和分享按钮外，“调查派”更是贴心地提供了二维码图片来方便特殊需求的用户使用。最后，如果你对这家网站的功能相当欣赏，想要获取更全面的服务的话，“调查派”也提供了专业版的服务可供付费用户选择，有需要的朋友不妨来尝试一番。





矢量图片素材库——Free Vectors Daily

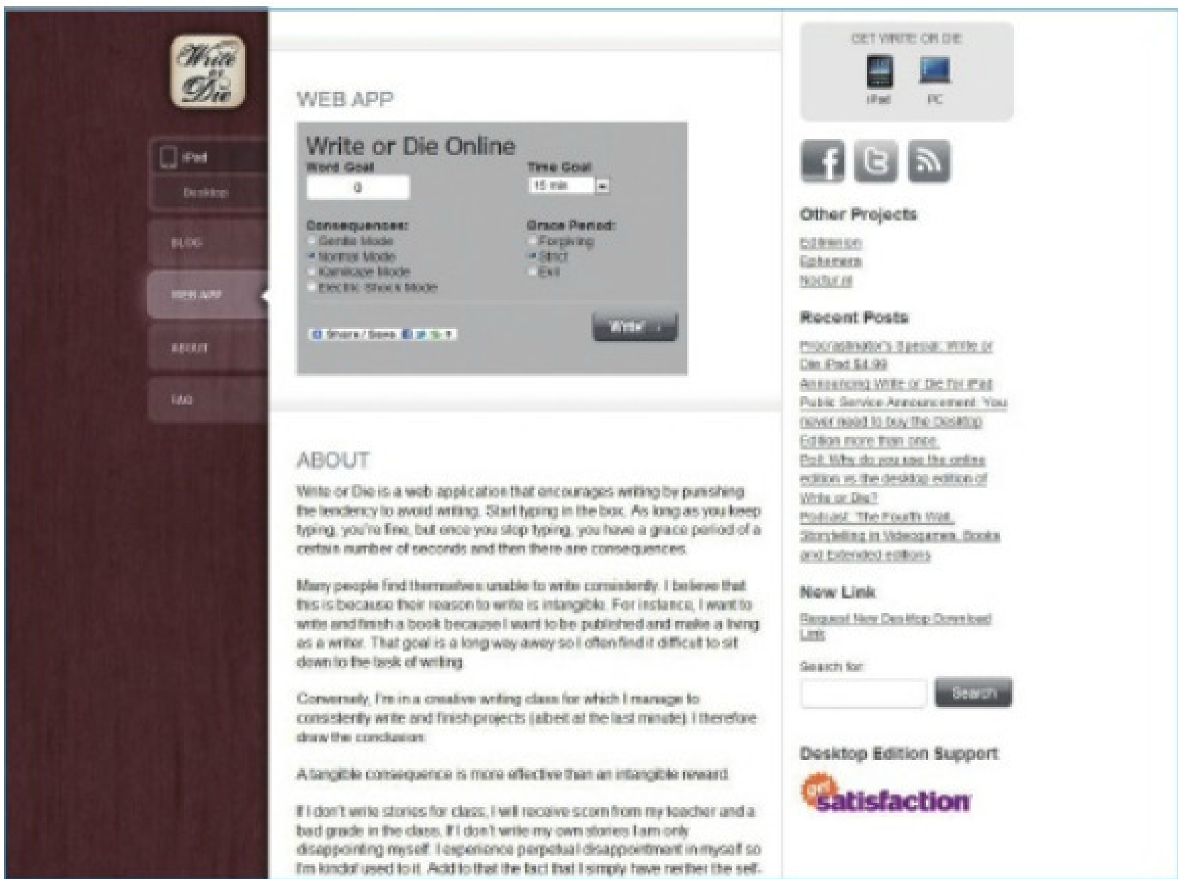
http://www.freevectorsdaily.com/

分类清晰、内容丰富、完全免费并且无需注册ID即可轻松下载——对于一家以“资源分享”为主题的网站来说，以上优点至少可以让它获得80分以上的评价。更可贵的是，Free Vectors Daily的更新频率相当稳定，时不时上去搜索一番总会发现惊喜。无论是自由设计师还是想要DIY印花T恤衫的一般用户，这家网站都值得加入收藏夹成为“资源库”的备选。

拖延症克星——Write or Die

http://writeordie.com

一个足以让绝大多数写作者恨得牙根发痒同时又如获至宝地纳入收藏夹的网站——这家站点的功能非常简单，那就是提供了一种“限定时间内必须完成撰写工作”的文本处理服务。倘若你对9.99美元的售价表示怀疑，网站还提供了一个在线试用版本让免费用户体验。在线版本工具完美地支持中文输入，同时允许用户设定倒计时时限等内容。只要能在最后时限结束之前完成工作，即可复制导出TXT文本来做进一步的加工。最后，倘若你在工作的途中需要抽身离开处理其它事物，Write or Die也贴心地提供了“暂停”功能让我们得以喘息——不过这个宝贵的“暂停”机会有且仅有一次，因此完全无法成为偷懒的救命稻草。无论如何，倘若你对自己的文本处理拖延症深恶痛绝却又找不到合适的解决方案，Write or Die倒是个值得尝试一下的选择。





当今最红的照片分享软件Instagram刚刚推出Android版本没多久，旗下13名员工在过完周末后一觉醒来就不用去上班了，而是到Facebook报到。这笔花费了10亿美元的收购交易在几年前是简直无法想象的，要知道全球最大的照片分享社区Flickr在7年前卖给Yahoo时仅仅获得了3500万美元。收购之后，Facebook将保持Instagram独立运营，不会改变后者已形成的社区文化。这让笔者在感叹美国创业环境优越的同时又要下意识鄙视国内的“山寨文化”，在如此高的利益面前，利用山寨手段来制造创新简直是天方夜谭。

■小众软件 大笨钟

在任务栏显示键盘状态——Keyndicate

□**大小：**1.25MB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://softwarespot.wordpress.com/software/keyndicate/

笔记本用户的键盘天生短小，能压缩的按键基本都被压缩了，有的还把键盘指示灯（大小写锁定、数字区锁定和滚屏锁定）也统统取消了。笔者就曾经接到表妹的电话质问：为什么你帮忙选的笔记本按下字母键以后会出现数字？真是让人哭笑不得。Keyndicate这款软件也许就能解除这种疑惑，运行后会驻留到系统托盘，并且会随着3个锁定键的状态而改变图标样式，用户可以很直观地看到当前的锁定键状态。默认图标顺序为（从上到下、从左到右）大小写、数字区和滚屏锁定。Keyndicate内置了5款图标样式，熟悉之后抽空扫一眼就能了解到当前的键盘状态，非常方便。

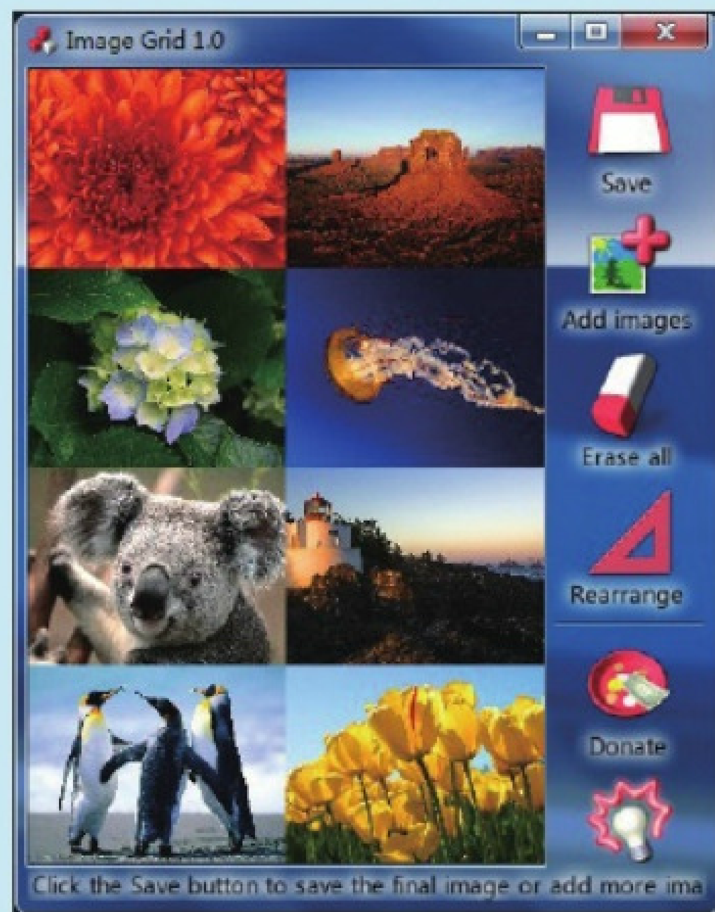
图片拼贴工具——Image Grid

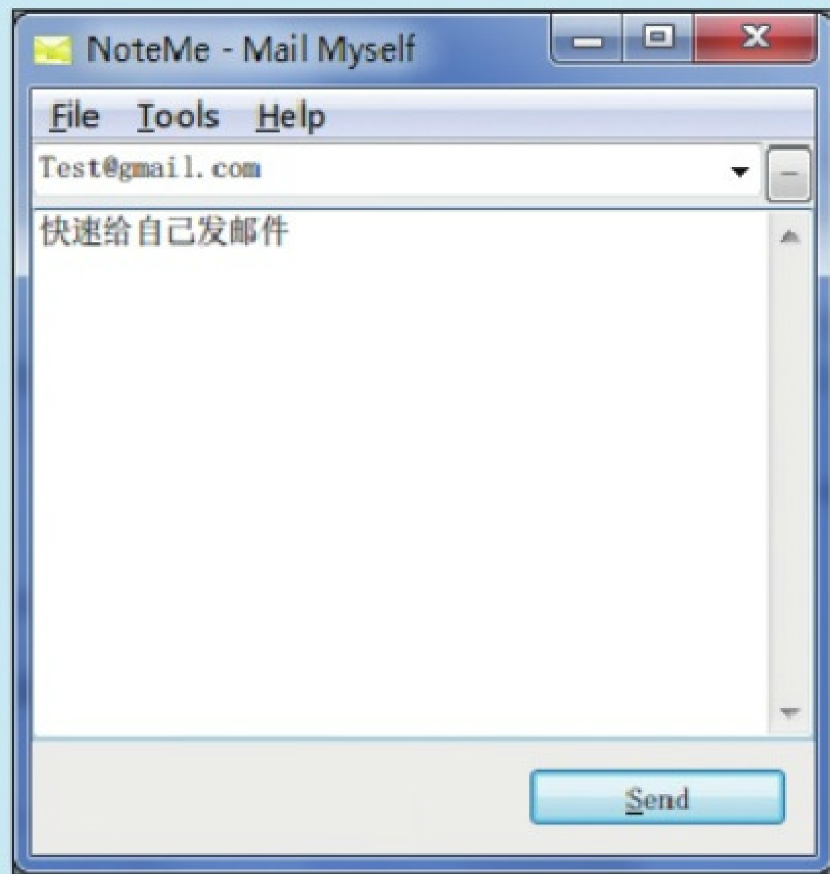
□**大小：**811kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.rw-designer.com/image-grid/

Image Grid是一款简单易用图片拼贴工具，第一次发现它的时候，笔者就喜欢上这种界面简单、一看就明白怎么用的小东西。

Image Grid界面正中间暗示用户将图片拖到其中，而且没有数量上的限制。之后这些图片就会自动排列，并组合为一张较大的拼贴图，可以用鼠标移动每个小图片来调换位置，也可以用鼠标把它拖到空白处删除。如果觉得不满意，右侧硕大的“橡皮”按钮可以擦除所有图片重来，也可以点击“三角尺”重新排列它们（包括横竖、方块、长方形等样式），满意后点击“Save”按钮就能自动生成拼贴图。



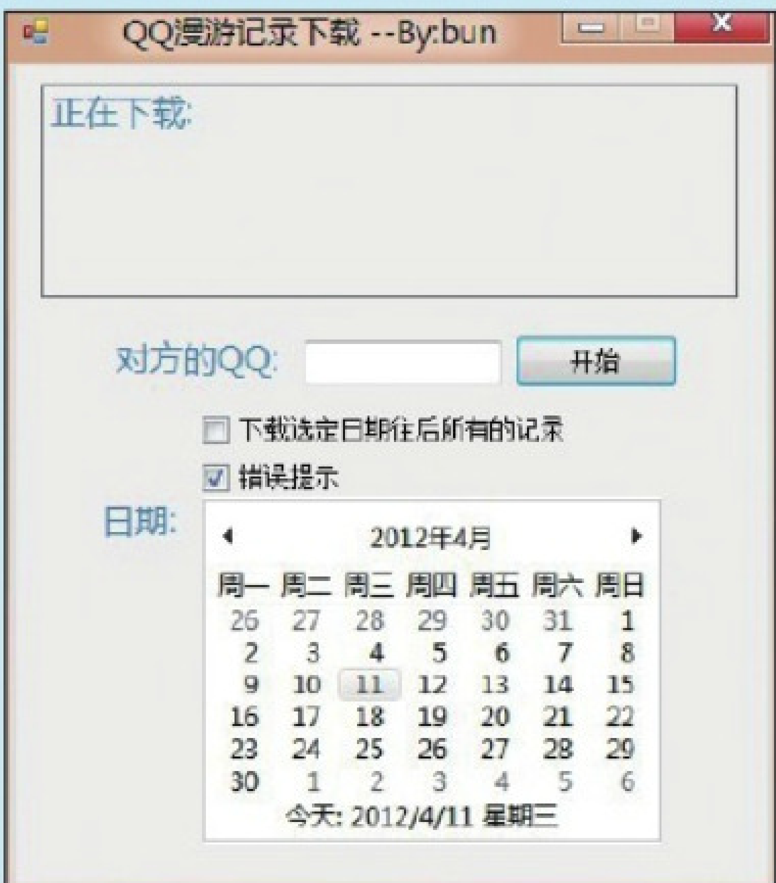


给自己发邮件记事——NoteMe

□**大小：**2MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.donationcoder.com/forum/index.php?topic=28912.0

临时有事情需要记下来你会用什么办法？笔者认为最好的方法是找个本子用笔记录，但如果手边只有电脑，发邮件给自己也是再方便不过的办法。或许有读者说可以用“Read it Later”一类的工具在以后方便的时候浏览，但根据笔者的经验，很多放到这里面的内容基本都变成了“永不阅读”而不是“稍后阅读”，只有将事项发到邮箱里才能逼迫自己把它“消化”掉。NoteMe的使用很容易，只需设置SMTP服务器和用户名、密码就可以了，建议申请一个新的邮箱专门用来给自己发邮件。之后每次运行软件时只需输入内容并点击“Send”或使用快捷键“Alt+S”完成发送，成功后会有一声提示。



永不消失的QQ记录——QQ漫游记录下载器

□**大小：**102kB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://bluetears.appinn.me/

这是一款针对QQ会员的QQ漫游记录下载工具，虽然腾讯对QQ会员提供聊天记录在线保存功能，但QQ的漫游记录不能下载，想要找到特定的内容只能一页一页翻看，而且保存与好友的聊天记录也比较麻烦（QQ会员过期后聊天记录也会清除，比较郁闷）。这款QQ漫游记录下载器就可以让QQ会员通过本工具下载已经漫游的聊天记录以便备份或查询信息。如果你是QQ会员而且漫游了对方的聊天记录，那么在使用软件前首先要通过网页登陆自己的QQ账号，然后在QQ漫游记录下载器中输入对方的QQ号码并在下方选择具体日期，之后就可以下载当天的聊天记录了。

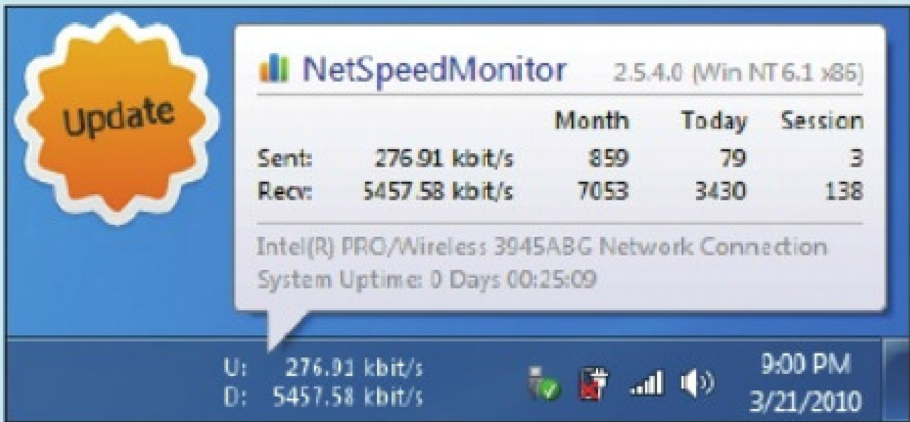
电子书管理工具——Calibre

□**大小：**44MB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://calibre-ebook.com/

Calibre是一款免费且开源的跨平台一站式电子书管理工具，它包括图书管理、电子书转换、不同设备间同步、利用网页转换电子书等功能，其本身也自带阅读工具，适合喜欢看书和喜欢收藏书籍的读者。用户使用Calibre可随时通过作者、出版商、标签等信息找到需要的电子书，并且可以转换为多种电子书格式，适合包括iOS、Android和Kindle在内的多种设备阅读。当然有时候管理电子书也不能太依赖软件，还是需要手工一本一本导入，并且最好人工编辑每本书的元数据，只有这样才能更好地管理大量电子书。





时刻监视电脑网速——NetSpeedMonitor

□**大小：**3.5MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.floriangilles.com/software/netspeedmonitor/

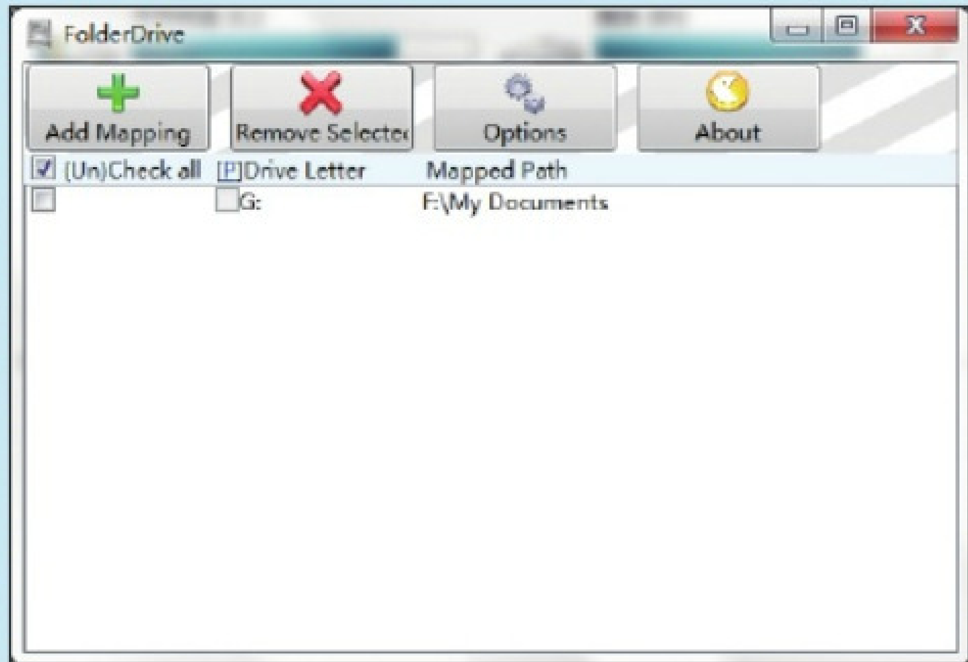
NetSpeedMonitor是一款小巧的网速监视工具，对于经历过56K拨号上网时代的笔者来说，对实时网速信息不是特别敏感，一般情况下都能忍受。不过如今却发现越来越多的用户桌面上总有一个悬浮框显示网速，碍眼又碍事。NetSpeedMonitor就能把网速提示信息融合到任务栏中，可以显示上传速度、下载速度和相关实时统计数据。如果你有多个网卡的话，NetSpeedMonitor还可以分开进行设置，但一次只能显示一个网卡的数据，推荐给纠结于网速过慢的读者。

将文件夹映射为磁盘分区——FolderDrive

□**大小：**156kB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://folderdrive.codeplex.com/

每天我们使用电脑都会打开很多文件夹，如果都能像“我的电脑”图标一样一眼就可以看到岂不是很方便。FolderDrive可以帮助你快速实现这个功能，而且设置起来非常容易。运行后点击“Add Mapping”并选择盘符以及要映射的路径，点击OK就完成了设置，在“我的电脑”中立即就可以看到新的盘符，新产生的磁盘分区使用起来与真实的磁盘分区一模一样。删除操作同样简单，在FolderDrive界面上选中需要删除的盘符，点击“Remove Selected”即可。





自从苹果最近更改了App Store的排名算法，之前水军们刷票顶上榜的软件都沉了下去，一些厂商和开发者为此愤愤不平，他们觉得自己完全被苹果牵着鼻子走。既然不满自己与苹果签订的“不平等协议”，为什么当初没选择Android平台呢？笔者认为最根本的原因是大家都想通过成熟的生态系统多赚些钱。根据今年1月份的数据，App Store日均盈利为541万美元，是Google Play的9倍。所以假如你也开发了一款软件，自然不愿意到Google Play上架再被大量的第三方商店破解后到处传播。

■辽宁 马卡

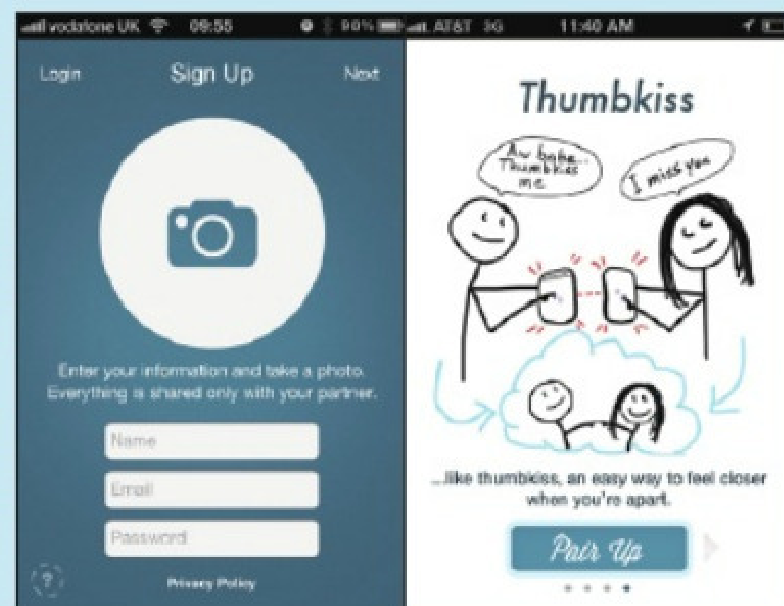
热恋情侣必备——Pair



□大小：6.8MB □下载：http://t.cn/zO9Gjba

和恋人分隔两地时，你会使用什么方法进行联系呢？打电话还是用QQ？试试这款叫做“Pair”的情侣专用软件吧！它有许多针对还在热恋中男女的特别设计，比方说“指吻”（thumbkiss）功能，就是当你把手指放在屏幕上时，对方屏幕上也会看到指印，当另一方把手指放在指印上与之重合时，手机屏幕就会闪烁并且会震动。Pair还有手绘图片功能，二人可以同时完成一幅图画，也可以单独画好后发给对方。传统功能上，发送文字、图片、视频及共享地理位置等功能一个都不少，另外还带有隐私保护功能，可为软件添加密码，防止他人偷看。

点评：普通用户也可以用它来添加纪念日、生日等重要事项。



这款软件很注重卫生，没有“接吻”功能……

请叫我笔记高手——Notes Plus



□大小：22.1MB □下载：http://t.cn/zO9X2AP

根据笔者的多年经验，养成勤记笔记的良好习惯真的很重要，考试前气定神闲的同学平时一定都把笔记准备得妥妥的，所以说好记性不如烂笔头嘛！别小看这个记录的过程，相当于把知识背了一遍，之后复习就会轻松很多。假如你懒得动笔，一定也会有千万种不记笔记的理由，不过相信在使用过这款专为iPad开发的Notes Plus以后，你会喜欢上记笔记的过程。

这款软件的特色功能在于手写笔记，利用软件出色的缩放功能，用手指或手写笔直接记录内容，无需使用蹩脚的输入法。此外还支持手写画图，可以轻松、准确地画出各种图形，软件会辅助你完成所有调整操作。

点评：功能强大的一款笔记辅助应用，自带的录音、导出笔记等功能也很实用。

手写笔记功能出色，甚至还可以用它一边看PDF一边记笔记

送上爱的祝福——Line Card

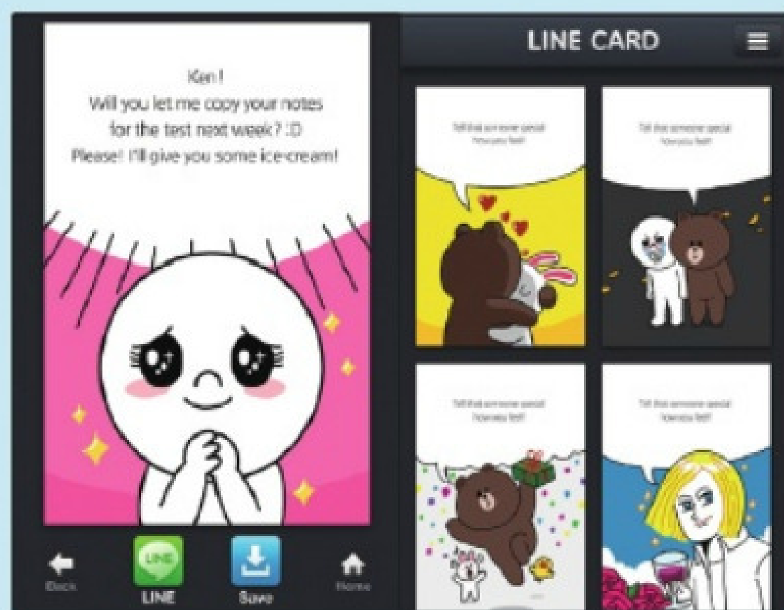


□大小：11.2MB □下载：http://t.cn/zO9XCPc

NAVER公司出品的通信软件“Line”得到了不少用户的追捧，很大程度上要归功于它内置的许多可爱的卡通形象。现在该公司再接再厉，推出了另一款可与之搭配的贺卡软件“Line Card”。

这款软件内置了许多漂亮的模版，你可以更改文本框中的文字，例如写下一段祝福或者一个任性的请求，完成后直接导出到自家的Line应用中发给好友或者保存在相册里，相信如此生动的贺卡没有理由不会让对方接受。NAVER承诺所有的模板完全免费，遇到特殊的节日也会提供应景的卡片，会根据季节更替，从服务器自动更新。

点评：Line Card的优势是快速、独特和内容可爱，此外图片大小由模版决定，用户也可上传照片。



可爱的卡通图片是其特色

音乐更有型——n7player

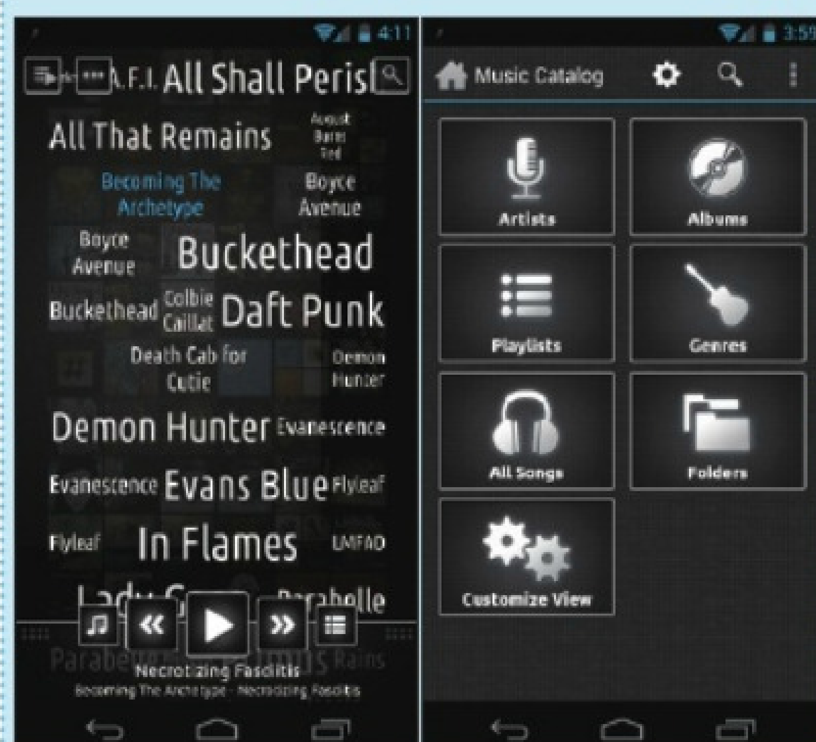


□大小：2.8MB □下载：http://t.cn/zOV98j1

n7player是一款与众不同的音乐播放器，它拥有华丽又流畅的3D界面，用户可以选择最适合自己的方式来听歌。软件有多种管理歌曲的方法，对触控操作进行了大量优化，当用双指向内滑动缩小界面时，屏幕上会显示出很多歌手名称，如果你比较喜欢某几位歌手常听他们的歌，名字会比其他的大一些。当双指向外滑动放大时，软件会按专辑方式来排列显示，通过内置的封面下载功能，你的音乐文件会被自动整理好并加上封面，而且下载速度非常快。

n7player支持MP3、MP4、WMA、WAV、ACC等常用格式，其他如M4P、OGG、3GP、MID、XMF、OGG、MKV等也能播放，可惜尚不支持APE和FLAC。播放器带有均衡器和各种音效，包括低音增强、杜比音效等，但需要Android 2.3以上的系统版本。

点评：软件的流畅度令人满意，是笔者使用过的最流畅的播放器，美中不足的是封面下载功能的识别率不是很高，经常张冠李戴。



标签云界面很方面，可以在设置菜单里进行修改

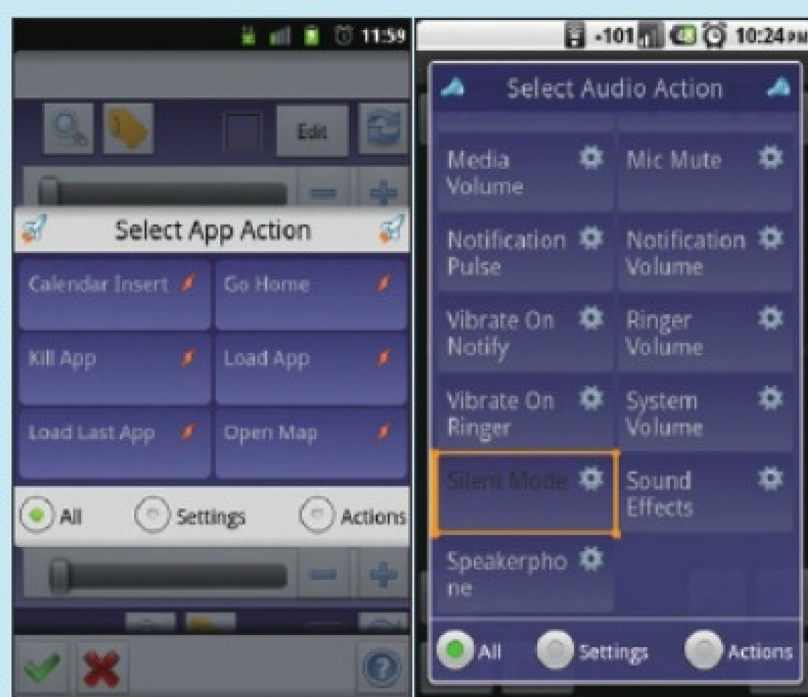
全自动化任务与脚本工具——Tasker



□大小：1.2MB □下载：http://t.cn/zOfbS3V

Tasker是个神奇的软件，它并不会吹嘘能提高多少系统性能，而是只关注一个目标——如何让手机变得更智能。比方说晚上9点到早上8点间自动把手机调为静音状态；睡觉时自动关闭3G和WiFi节省电量；每天早上起床时让手机播放一段音乐，再打开收音机并同时开始收邮件……总之，几乎所有自动化的工作，Tasker都可以实现。使用软件之前最好先看看自带的教程，它的核心是“配置文件”（Profiles），其中包括执行任务的“前提”（Contexts）以及由多个“操作”（Actions）所组成的“任务”（Tasks），每一项都有大量可配置的条目。当然，如果你不喜欢复杂的操作和设置，也可以用基本的命令来实现很简单的个性功能，例如锁屏后如果有人拿起手机会自动播放音乐并震动用来防盗。

点评：还记得笔者上期介绍的Network Blaster吗？使用Tasker就可以让系统在信号不好时自动调用它，完成后还能自动退出，不留一丝痕迹。



用户可执行制定的任务种类非常丰富

变成秃顶什么样？——Bald Booth



□大小：5.8MB □下载：http://t.cn/zO9oLAB

“PiVi & Co”开发过两款非常有趣的软件，分别是能让你在照片中变胖的“Fat Booth”和变老的“Aging Booth”。不久前，他们又上架了一款让你变秃顶的“Bald Booth”。在变“秃”之前，先选择一张人物正面照或者用摄像头拍一张照片，在拍摄时屏幕上会有脸形图案提供参考。完成后软件会自动识别人脸，其间用户可以自行精确地调节眼睛、耳朵和眉毛的位置，最后软件会根据肤色进行填充，把照片中的人物变成秃顶……还不快去恶搞一下你的朋友！

点评：很有趣的一款娱乐软件，效果也相当逼真，你可以将修改后的照片分享到社交网络或者通过Email直接发送给朋友。



帅小伙变秃顶只在一念之间

省钱又省力——我们网上攒电脑



■辽宁 小黑

网购改变了我们的生活习惯，年轻人乐于在网上消费，甚至七八十岁的爷爷奶奶都知道网上的东西更便宜。电子商务概念普及后，实体店的经营持续受到冲击，电脑城的卖家们也纷纷转战网络，如今在网上攒电脑不是件很复杂的事儿了，特别是各位读者朋友拿到这期杂志时，天气应该已经比较热了，笔者希望大家买电脑时能尽量避免人流，利用好网络的便利，给自己一个更愉快的购物体验。

以淘宝为例，一些店铺的单月组装机销量能达到千余台，用户评价也普遍不错。购买时，卖家会提供一个参考配置，我们可与之沟通进行更改，满意后由对方组装调试，再经由物流公司发到我们手中。假如怕电脑被快递公司摔坏，我们可以优先选择同城卖家，他们往往都有网店，而且由于网络价格更公开透明，同一件商品的售价通常会比实体店更便宜，你可以在网上与卖家先行沟通，谈妥后再去电脑城中提货，这样能避免被卖场中销售人员骚扰，或被卖家以无货等原因推销其他利润更高的产品。若不放心C2C的服务质量，京东商城、新蛋网等B2C网站都提供了在线攒机服务，我们可以在线选择配置，再由网站将散件进行组装、测试，最后上门安装调试，当然价格也更贵一些。

网络永远要比实体店更快一步，4月初时Intel还未发布Ivy Bridge系列处理器，可是网上就出现了一些卖家，有的提供“预定”，承诺有货后第一时间让发烧级用户拿到，有的从特殊渠道获得了工程样品，再以高价进行贩卖，预示着又到了处理器更新换代的时刻。在未来一段时间内，Intel的新酷睿i7、i5将会陆续完成铺货，桌面版和移动版产品都会与我们见面，追求高性能的读者朋友应优先选择它们，或者不超频的用户可以选择有大量现货的至强E3-1230 V2，它也是Ivy Bridge架构的最新产品，默认频率性能超过上代i5处理器，直逼酷睿i7-2600。比较遗憾的是，根据截稿时的消息，Ivy Bridge核心的i3桌面版处理器最早要等7月才会上市，AMD新架构产品还遥遥无期，平台现在缺少一款抢眼的产品，我们只能从现有型号中选择，笔者推荐大家关注酷睿i3-2120、i3-2100，或者AMD的FX 4100，A6-3670K，以及性价比出色的新速龙Ⅱ X4 651K。



以“组装机”为关键词在淘宝网上搜索，可发现有很多卖家出售整机，他们中有的还销售散件

内存选择的余地就非常大了，它们价格便宜，对整机性能的提升也很明显，Ivy Bridge处理器可以支持DDR3 1600内存，集显的性能也会随着内存频率的增加而得到小幅增强。假如你觉得DDR3内存已经没什么新鲜感，想等等DDR4，笔者劝你还是别等了，尽管现在DDR4内存标准规范已基本完成制定，三星、海力士等也早拿出了样品，但因为DDR3正处于如日中天的时期，厂商们显然不会让DDR4在这个时候上台抢风头。有消息显示，DDR4内存或于2014年首先用于服务器领域，然后再过一年半左右才会进入桌面市场。所以说，现在买两条品质好的DDR3内存应该还能再战3年！

硬盘价格最令人无奈，至今还没降回理想价位，如果大家手里有老硬盘不妨先委屈一阵子，静待2TB容量产品价格稳定后再购入，现在一个游戏动辄10几GB，还有不少值得珍藏的1080P电影等你下载，1TB真的不够用，500GB更是毫无性价比。好消息是SSD价格持续下跌，很多网站都在搞促销，容量64GB且品质和性能都较好的产品，最低售价大概仅600元出头，如果你想体验一下3秒钟开机的快感，可以在新机中采用SSD+老硬盘的组合。

一、3个“暗黑3”一起跑也绰绰有余，高端Intel平台配置

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	Intel 至强E3 1230 v2	1450
主板	技嘉GA-Z77-D3H	1299
内存	海盗船 8GB DDR3 1600套装（CMZ8GX3M2A1600C9）	499
显卡	微星N560GTX-Ti Power Edition	1549
硬盘	希捷Barracuda Green 2TB 5900转 64MB SATA3	720
固态硬盘	三星SSD830（64GB）	660
散热器	超频三 红海10静音版	93
光驱	三星SH-222AB	138
机箱	Tt星际指挥官USB3.0版	359
电源	Tt金刚600强力版	599
键鼠	Razer地狱狂蛇游戏标配键鼠套装	269
显示器	三星S24A350H	1550
总价		9185

在这套配置中，我们选择了性能堪比酷睿i7-2600，价格则类似酷睿i5-2500K的至强E3 1230 v2，搭配最新的Z77芯片组，处理器为4核心8线程，主频3.3GHz，最高睿频3.7GHz，TDP仅为69W，支持DDR3 1600内存，可以轻而易举的胜任日常游戏或Photoshop、3DMax等设计软件。至强系列处理器不支持超频，也没有集成核心显卡，如果你不



至强E3 1230 v2，适合不喜欢超频的用户，是一款性价比很高的Ivy Bridge核心处理器

喜欢它的这些特性，也可以更换最新的Ivy Bridge处理器。

内存、硬盘、SSD都从实用角度选择，高频内存可以提升日常任务的流畅度，SSD作为系统盘非常适合，希捷Green系列的2TB硬盘为存储所用，挂机下载时也会更省电。对游戏狂人来说，显卡可能是整个系统中的短板了，但560Ti作为一款性价比出色的中高端产品，流畅运行炙手可热的“暗黑3”不会有任何问题，假如你的钱包很鼓，可以挑战AMD Radeon HD7950/7970，或者是NVIDIA GTX 580/680，多屏双开甚至三开“暗黑3”，感受一代卡皇的魅力。

二、学生族无压力，AMD高性价比游戏配置

上过大学的朋友都知道，大学的几年时间里我们很少会换电脑，基本是一台电脑用到毕业，期间或许会添置一台笔记本，之后台式电脑基本上会便宜卖掉。作为钱不多的学生，攒机时既要保证性能够用，娱乐学习都没有瓶颈，又要让电脑有个不错的卖相，这样到卖时也能有个好价钱。在这套近5000元的配置中，AMD 速龙Ⅱ X4 651K有不锁倍频的特点，可以轻松超频到3.5GHz，性能好比一颗未集成GPU的A8 3850，性价比相当出色。

配置中显卡的价格占了接近23%，比较适合经常玩大型游戏的朋友。如果你玩的游戏对硬件没有很高要求，比如说像《魔兽世界》《英雄联盟》这样的主流网络游戏，那么可以



根据测试，默认频率下AMD 速龙Ⅱ X4 651K在Fritz Chess Benchmark中的成绩为每秒7353千步，超频至3.5GHz后的成绩为每秒8034千步，性能提升接近10%

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	AMD速龙Ⅱ X4 651K（盒）	490
主板	华擎A75 PRO4-M	599
内存	三星4GB DDR3 1600（MV-3V4G3/CN）	165
显卡	华硕EAH6850 DC/2DIS/1GD5/V2	1049
硬盘	希捷Barracuda 1TB 7200转 64MB 单碟	580
固态硬盘	/	/
散热器	盒装自带	/
光驱	三星SH-222AB	138
机箱	航嘉A505	110
电源	航嘉多核DH6	340
键鼠	罗技G100键鼠套装	199
显示器	华硕VS229N-C	999
总价		4669

将处理器更换为APU，就不必购买显卡了，这样整套配置就变为3500元价位。显示器为21.5英寸，支持1080P分辨率，简化的IPS面板定位设计制图和一般娱乐，它的外观也比较低调。

主要配置	三星NP530U3B-A04CN	宏碁S3-951-2464G52nss
CPU	Intel酷睿i3-2367M	Intel酷睿i5-2467M
主频/睿频	1.4GHz/不支持	1.6GHz/2.3GHz
内存	4GB DDR3 1333	4GB DDR3 1333
硬盘	16G SSD＋500GB HDD	20G SSD＋500GB HDD
显卡	Intel HD Graphics 3000	Intel HD Graphics 3000
显存容量	动态显存	动态显存
屏幕尺寸	13.3英寸	13.3英寸
分辨率	1366×768	1366×768
USB接口	2×USB 2.0+1×USB3.0	2×USB 2.0
尺寸	315.1mm×218.9mm×17.6mm	323mm×218.5mm×17.5mm
重量	1.39kg	1.35kg
操作系统	64位Windows 7家庭普通版	64位Windows 7家庭高级版
价格	5499元	5799元

三、提前享受“超极本”

关于超极本的概念，不管是媒体还是商家都已宣传很久了，超极本最令人心驰神往的是它在性能上没有一点儿妥协，就和传统的笔记本一样强大，而且便携性、电池续航也极为出色。超极本刚上市时，由于硬件配置都比较高，所以价格也高得令普通人望尘莫及，后来产品线逐渐完善，一些低配版的产品纷纷上市。我们下面就看看两款很有特点的产品，它们在你外出旅行时不会增添太多负担，又能让你随时随地用Win7办公、打游戏。



三星NP530U3B-A04CN



宏碁S3-951-2464G52nss

两款价格适中的集显超极本中，宏碁配备了速度更快的i5处理器，以及容量更大的SSD，操作系统也是更实用的Windows 7家庭高级版。不过从产品外观上看，三星的超极本有着更出色的卖相，而且带有1个USB 3.0接口。两款产品都能硬解高清1080P电影，可以方便地放入书包中带着到处走而不感到累赘。在价格下调之后，这类产品的弱点也暴露出来，一是性能与之前搭配酷睿i7处理器和独立显卡的产品有很大差距，二是屏幕分辨率是可怜的1366×768，或许随着时间推移，它们的价格还会再次大幅下调。

头牌新闻

第二届“龙芯杯”中国开源软件设计大赛正式启动

■本刊记者 世界

2012年4月13日，第二届“龙芯杯”中国开源软件设计大赛正式启动。此次大赛以推动开源软件设计为目的，以评选优秀开源软件为手段，以社区和高校为主要参与对象，通过一系列活动带动和促进开源软件技术的发展与应用，孵化和推广一批创新项目。今年的第二届大赛将继续把此平台打造成一个培养开源软件设计人才的舞台。大赛产生的优秀作品有机会被推荐到国际大赛中进行更加激烈的角逐。相关人士表示，此次大赛的特点在于从行业现状出发，依托大赛平台，联手行业专家学者，借助企业平台优势，从富有梦想的高校、社区等开源沃土开始，透过一系列巡讲、咨询、比赛、技术答疑、技术指导、专题技术培训、技术合作等活动方式，带动和促进开源软件技术的的发展与应用。本届比赛体现了专业典范、社区典范和高校典范相交融的赛事理念。



“龙芯杯”中国开源软件设计大赛启动

龙芯中科技术有限公司总裁胡伟武在会上作了讲话。他表示：“通过大赛持续举办的影响力，我们希望推动开源软件研发，推广开源文化传播，促进高校及开源社区发展，发现和培养技术人才，尤其是解决和突破国产处理器、硬件、操作系统配套使用时的关键‘瓶颈’技术难关，满足国家重点行业的应用系统对国产基础软件硬件技术的要求，从而带动我国计算机产业的持续健康发展。”他希望各界人士能够通过这次比赛见证我国由开源消费大国向开源贡献大国转变的过程。


中国开源软件推进联盟名誉主席、中国工业经济联合会副会长陆首群出席此次开幕仪式

本届大赛将历时8个月，其中重要环节将邀请部分资深开源技术专家参与，活动宣讲将会走进北京、合肥、上海、广州、武汉、西安等城市的数十所高校，总奖金高达15万元，表现突出的作者还将有机会获得企业实习和工作的机会。

硬件店

英特尔信息技术峰会2012在京召开


英特尔公司全球执行副总裁兼英特尔中国区董事长马宏升

在4月11日开幕的英特尔信息技术峰会（Intel Developer Forum 2012）上，英特尔公司详细介绍了公司的愿景——通过协同创新的潜能，推动全球企业、消费电子和其它各行业的未来发展。英特尔方面还特别强调了与中国政府与行业合作的重要性。

英特尔公司全球执行副总裁兼英特尔中国区董事长马宏升（Sean Maloney）表示：“联网、移动互联网和云计算流量爆发式增长的趋势在中国表现得尤为显著。”英特尔公司全球副总裁兼中国区总裁杨叙表示：“创新是当今中国的重要发展议程。中国有蓬勃发展的信息通信产业生态系统和规模庞大的开发者群体，我们对中国巨大的创新潜力充满信心。长期以来，英特尔在中国致力于与广大产业伙伴、开发者协同创造，创新并扩展计算机技术，从而连接世界上每一个人，让大家的生活更美好、世界更精彩！这也是本届IDF的重要任务。”

技嘉发布新一代7系列主板



4月10日，技嘉科技在京举办了“超强耐久 出7制胜”技嘉7系列主板上市发布会，与Intel共同揭开7系列主板的神秘面纱。技嘉7系列主板的特色技术是此次发布会的重点内容。这款主板凭借全新超耐久概念和相关技术，除了继承前几代超耐久技术的优点外，还能使其远离湿气、静电、突波及高工作温度等日常生活环境的威胁，带给电脑用户安全、稳定、高效的使用环境。“On/Off Charge”功能可在关机的情况下给Apple new iPad充电。同时，3D Power与3D BIOS技术在新一代Z77主板上得以延续，前者保证了主板的超频性能和稳定性，后者保证了主板的易用性。技嘉也是唯一把4年质保当做常态服务的主板厂商。

三星笔记本电脑Q470全国校园行

4月13日，三星笔记本电脑在北京、上海、广州、成都、沈阳等几十个城市同一时间启动以“有Q才靠谱”为主

题的Q470全国校园行活动。三星Q470拥有9大产品特色：机身支架、背光键盘+Fn锁定键、中英文一键切换、Share一键共享、屏幕一键开关、智能延时关机、JBL音响、USB接口指示灯、分屏显示。它搭载第二代英特尔智能酷睿i3/i5处理器，并采用最新NVIDIA GeForce GT650M独立显卡和500GB～1TB超大硬盘，同时拥有长达7小时的续航时间。不论在性能还是续航方面，这款产品均提供了更稳定的配置架构。



Crucial英睿达推出Ballistix铂胜系列游戏内存

2012年4月6日，Crucial英睿达宣布向中国引进旗下高性能内存产品系列——Ballistix铂胜全系列产品，包括Sport运动系列，Tactical智能系列，Elite精英系列，以此满足更多用户对不同高性能内存产品的需求。此系列专为超级发烧友和高级游戏玩家而设计，采用机械性能增强的散热器、黑色PCB板，并集成热传感器，具有速度快、延迟短的特点。黑色PCB板和增强的集成散热器在提高系统性能的同时能确保系统的稳定性和兼容性，提供可靠和流畅的游戏体验，适合主流用户和普通PC发烧友选择。它们目前已经上市。



惠普Pavilion dv&g系列笔记本上市

近日惠普的将推出全新的消费类笔记本系列，它们采用Mosaic魔码设计理念。秉承了缪斯设计在材料、易用性和感官吸引力方面的经验。Pavilion dv和g系列新品突出增强了影音娱乐功能，在dv4系列新品中引入了原先只在高端产品中配置的HP Beats Audio智尊魔声音响系统；dv4和dv6系列产品分别采用最新的英伟达（NVIDIA）GeForce GT 630M/2G DDR3独立显卡，和GeForce GT 650M/2G GDDR5独立显卡。惠普在产品性能提升的同时，保证产品的稳定，采用了HP CoolSense智凉散热系统和HP ProtectSmart智盾硬盘防护。HP CoolSense可根据电脑运行和内部风扇设置进行自动调整，为电脑显著降温，将电脑表面温度保持在最适宜的温度。HP ProtectSmart内置加速器可以监测到电脑遇到的撞击或掉落，瞬间锁住硬盘来保护重要文件。这两项技术也从原来的dv系列延伸到g系列，给学生等年轻消费人群提供了更高的产品附加值。

英特尔组合拳推广超极本

4月6日。“2012英特尔创新科技超极本体验之旅”在北京三里屯Village正式开幕。活动通过为期10天的情景式体验，让消费者在全新的个人计算机时代来临之际，亲身体验到由新技术带来的变革。英特尔全球副总裁、中国区总裁杨叙与宏碁、华硕、戴尔、海尔、神舟、惠普、联想、三星、东芝9家超极本生产商高层出席仪式。时尚演艺明星王珞丹携最新微电影作品《超极本来了》亮相开幕仪式，而知名设计师叶谦则为超极本概念度身设计了主题为“科技之城 钻石闪耀”的系列背包。英特尔公司近日还启动了“超极本嘉年华”活动，首站于北京中关村PC卖场拉开帷幕，并将逐步覆盖全国30个重点城市，为消费者提供零距离、全方位的体验，以便消费者亲身感受超级本在个人计算机体验上的突破性变革。



软件圈

周杰伦担任卡巴斯基亚太区品牌代言人

4月，卡巴斯基实验室宣布，正式签约周杰伦作为其新一年度亚太区品牌代言人。周杰伦在创作上的独特和创新与卡巴斯基实验室的研发技术精神十分契合。卡巴斯基产品优秀的恶意软件侦测效率和极低的误报率，使其近期再获AV-Test颁发的最佳企业安全解决方案称号。卡巴斯基亚太区董事总经理张立申表示：“卡巴斯基致力于对抗网络安全威胁，为大家提供一个无污染的数字世界……我们希望这次合作能够带来更多惊喜的火花，引发更多的消费者共鸣。”

网络帮

腾讯与360互诉，索赔双双过亿

4月13日，腾讯公司证实，广东省高级人民法院正式受理了其起诉360“扣扣保镖”不正当竞争的案件。据悉，腾讯不仅要求对方停止开发、传播相关软件，更要求360赔偿经济损失1.25亿元人民币，并要求对方在各大媒体公开道歉。 同时，奇虎公司也宣布广东高院已经受理了其针对腾讯的反垄断诉讼。奇虎除了要求腾讯停止垄断行为之外，还提出高达1.5亿多元人民币的索赔要求。广东高院负责人表示，届时将对庭审过程实行全程公开，接受各界监督。

晶合快评

抄到了！

■晶合实验室 辰烽

4月12日，网易公司宣布，旗下重要的移动互联网产品网易新闻客户端，遭到腾讯公司腾讯新闻iPhone客户端2.0版本的公然侵权。腾讯该产品在产品整体布局、跟帖页面、图片浏览页面的设计上直接抄袭了网易新闻客户端的相关功能和设计。网易公司强烈谴责腾讯公司的这种流氓行径，并要求腾讯公司自尊自重，自觉主动地将抄袭产品从App Store下架。

4月12日下午，针对网易指责腾讯抄袭新闻客户端的声明，腾讯回应称，腾讯新闻客户端2.0版本基于交互设计和内容框架等“进行了大量的创新”。声明全文并未直接回应其新闻客户端与网易客户端的相似度问题和网易的抄袭指责。所谓耳听为虚，眼见为实。今天我闲话少说，大家自己看图吧。



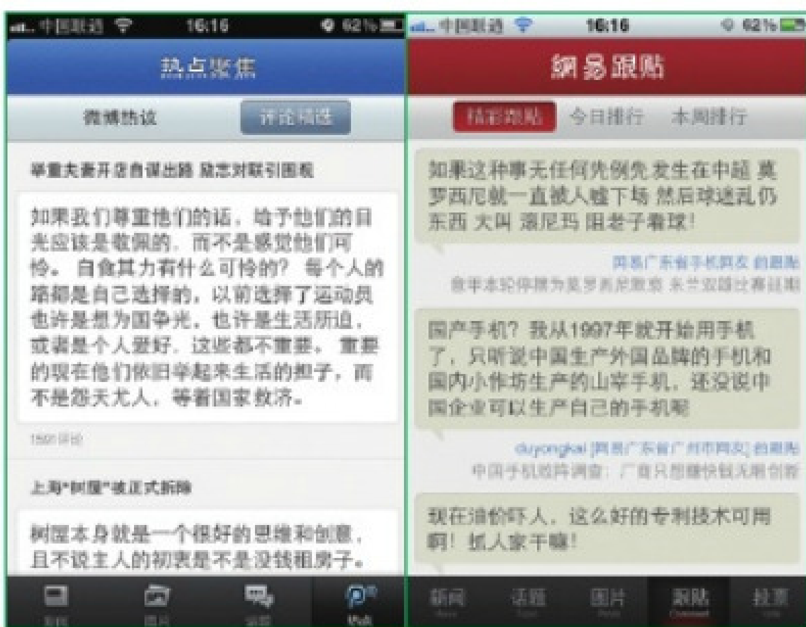
这是两家公司的主页，从上到下，各部分比例几乎一样，图文分布也惟妙惟肖，再看上面的菜单栏，一个叫“头条”，一个叫“要闻”，除了顺序调整也是一个模子刻出来。下面一栏也是如此，换个名字（还只是个别的一个），调个顺序，也是蛮创新的。



这一组是话题，这个创新多了一点，小话题前面创新出了小图片。



图片对比真的不能叫相似了，因为几乎就一模一样！大家来玩个“找茬”游戏吧。



评论这边也不错，评论内容的标题，一个在下，一个在上，这个算创新？

网易公司公关部总经理刘有才在回击腾讯声明的时候说：他这个声明在这里偷换了概念，他所说的创新是他的2.0版本相对于1.2版本的创新，他没有直接的回复自己是不是抄袭了，而是片面的讲自己2.0版本比1.2版本做了很多的创新。我们再追问一句2.0版本比1.2版本的创新，这些创新从哪里来的，我可以肯定的告诉你是抄来的。我们认为腾讯公司的回应非常的无耻。

我忽然想起了陈凯歌的一句名言：“我觉得人不能无耻到这样的地步。”虽然当时他用的不太是地方。

4月14日凌晨0点，腾讯新闻客户端开发团队针对网易抄袭指责再度作出四点最新回应。表示腾讯新闻客户端最初版本，上线比网易新闻客户端早3个多月；

正所谓人家说打狗，你说抓鸡；人家说2.0改版抄袭，你说老版上线早；到底是中文没学好，还是要另有隐情，为啥总是所答非所问呢？

我们一起来看看他们早3个多月前的老客户端界面是啥样子的吧。



啥也不说了，从1.2到2.0这个变化真有创新。群众的眼睛还是雪亮的。



在我们这样有着优良传统的国度，这样的事谁又没干过呢，读书人偷书不算偷么。抄一把也算不得什么，被抓住了低个头认个错，多大的事呢。再说当年为了挖第一桶金，坑蒙拐骗抄也就罢了，西方的大老爷们当年还不是都这样发展起来的，不过毕竟现在已经是数一数二的大佬了，怎么也该漂漂白，假装绅士了，老担个这样的名声也不好听不是。



漫画作者：suns

多益网络

新区开帮有道
《神武》资深帮主教你当老大



《神武》帮派是大家最给力的后台，而如何管理这个强大的后台，是非典型的体力活，典型的技术活。如果你有了足够的时间和几个稳定的朋友，而你又想建立一个强大的帮派，但却对《神武》的帮派不太了解，那就仔细看看下面的文章，绝对有所帮助。

建帮伊始，用人必须谨慎

在帮派列表第一页的帮派都有着容易招人的先天优势，这些帮在很长一段时间内都会是一个中等以上的强帮，所以，提前点去抢吧，大概开区第二天的12:50。帮派建好后，最初只有40个位置，而新区人多，很容易一下就满，但是踢人在新区又会造成比较大的负面影响，所以加人时一定要仔细，首要的是青龙和跑商高手，其次就是突破人士和比较活跃的人，一声不吭就来申请的最好不加。

而帮派职位与权限，无论是建帮初期还是后期，都千万别乱给，无功者最多给个精英，有功者（以帮贡为准）酌情授予职位，至于什么时候给到什么职位就看自己的把握了，帮派长老有很大的权力，在不能完全信得过对方时不要轻易给出。而权限最有用的就是加人踢人和开内政的权限，这些权限前期一定要好好分配，同时对加人、踢人作出相应的规定，如果随随便便就加人，可能会大大减慢帮派发展速度。

帮派发展，赏罚必须分明

刚建立的帮内政建设（青龙）首选厢房，其次是药房。4级厢房加4级药房就能升2级帮了，升2级帮本身，也就是规模建设，同样也是要刷青龙的。另外，特别提一下，书院建议不要选，20级书院的研究速度也没比一两级书院的速度快多少，但却消耗很多维护费，性价比太低了，而帮派的地图方面，记得把青龙堂的位置放在帮派入口，方便大家刷青龙。

帮派福利总管每个整点都会刷出10+5×药房等级的2级药，2级药乃新区刷青龙的基础，直接影响帮派的成长速度！所以新区一定要有专人去守着帮派刷出来的2级药，明令禁止其他人抢药卖！

而青龙一共要6种2级药，分别是：

吕宋果（青河药店廉价有售，无需在帮内买）

灵芝（剧情有给，货源比较充足）

龙尾骨（同上）

血玛瑙（同上）

月月花（产出少，帮里一刷必须抢）

长寿果（这个剧情也不给，按照经验，新区价格必定很高）

带足以上6种2级药，开个小号站帮派青龙堂旁边，让刷青龙的同学直接发任务链接给药，高效省事。

至于额外奖励，有经济实力的就给吧，发卡、送玫瑰之流看经济能力了，跑商倒是没特别的必要搞额外奖励，毕竟新区很多人跑商的，加上各种卷宗，新区的帮都是满资金的。

刷刷青龙，又不缺钱的话，升到2级帮非常轻松，2级帮后，就可以开欢乐派对，也就是烧烤，这个活动也是新区吸引人的一大利器，具体怎么玩就是题外话了，这里就此打住。

周五开区算第一个星期的话，前两周各种活动都没有，大家都在练级，帮派除了青龙与收人也没什么需要管理的事情，接下来的，就算是进阶教程，不过在这几个星期的时间里，帮派的核心成员也会帮你去发展帮派，所以管理起来也不算特别难，大家可以慢慢摸索，有朝一日你能成为一个及格的帮主，你就牛了！

结语

说帮派管理是一门非典型体力活，因为你需要投入精力去管理，说帮派管理是一门技术活，因为需要你的才智，你的魄力，你的号召力和经验！P


帮派学徒


帮派活动——帮派精英赛


帮派活动——欢乐派对


幸福就是加帮派，享福利

搜狐畅游



《斗破苍穹》终于来了!
超人气网游《斗破苍穹》玩法前瞻

“这里是属于斗气的世界，没有花俏艳丽的魔法，有的，仅仅是繁衍到巅峰的斗气！”喜欢网络玄幻小说的朋友，是否觉得这段话语有些眼熟？没错，这段话源自《斗破苍穹》——一部由天蚕土豆执笔的知名网络小说。

《斗破苍穹》拉开封测大幕

通过《斗破苍穹》小说，我们知道了一种全新的功法，名叫“斗气”；我们了解到一套完整的等级制度：斗者、斗师、大斗师、斗灵、斗王、斗皇、斗宗、斗尊、斗圣、斗帝；我们还知道有一种高贵的职业，他能驱使天下间的强者为自己效力，这个职业叫做炼药师。当然，令我们印象最为深刻的，还是“废柴”萧炎成为斗帝的奋斗史，那是不折不扣的“屌丝逆袭”。

于是，一些人开始幻想自己能成为萧炎，江山在左，美人在右；一些人为反派鸣不平，因为他们实在太悲催了；还有一些人对萧炎扮酷的举动大为不满，恨不得亲自出手教训他。奈何，《斗破苍穹》只是一部小说，我们可以幻想，却无法融入。

尽管如此，许多人依旧在幻想，幻想自己能够踏入斗气大陆，改变天下局势。终于，机会来了！由天蚕土豆担任“首席架构师”，搜狐畅游旗下天龙八部核心团队三年砺剑打造的端游《斗破苍穹》，于近期拉开了封测的大幕。这意味着，我们终于可以涉足斗气大陆，与萧炎一较高下。如此美事，实在令人欢喜。

欢喜之余，大家不免有些担忧：原著小说给我们展现了一个庞大而丰富的斗气世界，到了游戏里，我们还能体验到如此精彩的传奇故事吗？

带着这样的疑问，请大家跟随我的脚步，一起来了解网游版《斗破苍穹》的核心玩法。

《斗破苍穹》核心玩法

《斗破苍穹》小说拥有超高的人气，所以研发团队决然不敢“闭门造车”，否则便会贻笑大方。鉴于此，他们请来天蚕土豆，在他的帮助下，对原著内容进行高度还原，力求打造出纯正的斗气世界。

在《斗破苍穹》的游戏世界里，我们将会体验到斗气进阶、功法斗技、炼药成丹、异火必杀、宗派纷争等原著中的精彩内容，迎来一个原滋原味的斗气大陆。

核心玩法之进阶

进阶是《斗破苍穹》小说的核心内容，原著中有着严格的阶别划分，并且提升一个阶别，实力将会发生质的飞跃。游戏中将这套进阶系统完全进行植入，斗气的十个阶别，每个阶别也是有着星级的划分，玩家可以体验与小说中完全相符的成长路线，感受纯正斗气世界。

核心玩法之炼药

炼药师是斗气大陆上最为尊贵的职业，有着强大的号召力，因为每个人都想让炼药师为自己炼制一枚极品丹药，帮助自己快速进阶。游戏中自然不会缺少这一斗气大陆最最特殊的设定，在游戏中人人都有机会成为优秀的炼药师，举手投足之间即可炼制高品级的丹药，既能提升自身的实力，也可以换取尊敬、人情以及大量的金钱。

核心玩法之异火

异火，斗气大陆上一种独特的存在，其蕴含的巨大能量令所有强者为之侧目，拥有异火者，甚至可以越阶战斗，打败阶别或星级高于自己的敌人。

游戏里有着一套完善的异火系统，并以原著内容为基础进行设计策划，得到异火战斗力大大增强，并且可以像主角萧炎那样异火融合，战胜不可能战胜的Boss，完成不可能完成的目标。

核心玩法之宗派纷争

加玛帝国的云岚宗、西北大陆的天蛇府、黑角域的迦兰学院、中州地界的一殿一塔二宗三谷四方阁，还有隐居幕后的远古八族、九幽地冥蟒族、天妖凰族、太虚龙族……众多宗派携手进驻《斗破苍穹》的游戏世界，一场空前绝后的决战即将打响，你会站在哪一边呢？

综述

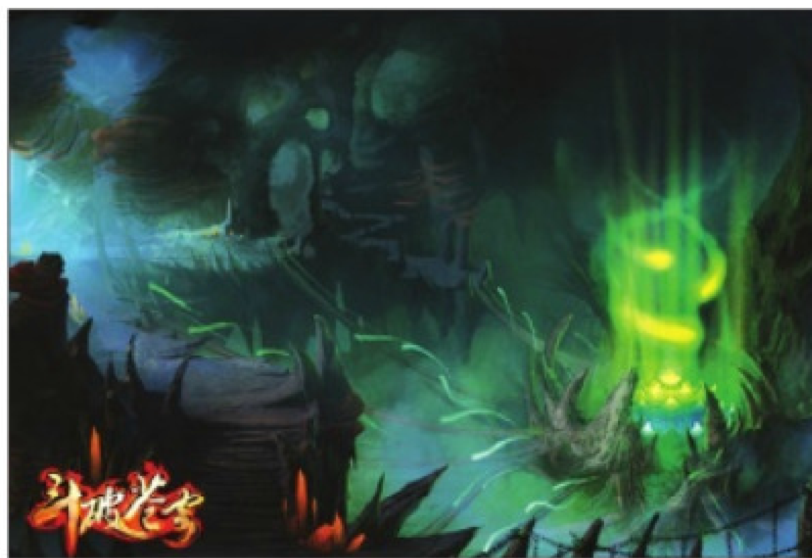
从以上内容我们可以看出，网游版《斗破苍穹》较好地还原了原著的经典内容。至于游戏性究竟如何，就只有大家自己去体验了。

据可靠消息，《斗破苍穹》有望在年内上市，与广大玩家见面。踏入斗气大陆的时间日益临近，你做好与萧炎一争高下的准备了吗？


《斗破苍穹》主角萧炎原画



远古种族中的神秘天墓



魔兽山脉中的山洞



出云帝国毒宗一角

完美世界 每个人的五年 每个人的诛小仙



诛小仙，《诛仙2》推出的全新虚拟代言人。它虽以游戏中的三眼灵猴小灰为设计原型，但却不仅仅是小灰。

作为五年《诛仙》的代言人——诛小仙形象如同一个初生婴儿，在每个玩家的手中，它可以长出一身灰毛变身小灰；可以剑眉星目化身鬼厉；当然也可以手持伤心花成为碧瑶——正如诛小仙诞生之时的设定——它是每一个人，更是另一个你。

时光匆匆流过，《诛仙》从小说到游戏，一路走来，每个人心中都有个自己的雪琪碧瑶。而现在，就让诛小仙带你回到那最初的最初，那一起走过的一个个热血画面……

还记得当年一支队伍青云群怪天音加血鬼王合欢拉怪，一同杀山猪斩剑魔的日子么？还记得十万大山那成群成片的家族怪九幽煞魔吗？还记得没有安全区的修罗和血红名字的队友杀得对手到站不起来身？还记得用六道法莲和朋友一起抢天下会武的日子吗？还记得一开始跨服赛场的混沌么？那为了抢夺夺宝小妖而整屏整屏的击杀信息么？

诛小仙说，我会记得。

没错，因为在游戏中，诛小仙会陪着每个人重温这一切——每个人在五周年庆典时都可以领取18星诛小仙宠物一只，和往常的银狐、夔牛和辰龙不同，使用“时光之沙”可以使诛小仙逐渐成长，而且如同《诛仙》五年，诛小仙也有五个成长阶段，每个阶段不仅有不同形象，培养它成长还会获得十玉碎片、九级金精铁玉奖励！

第一阶段的诛小仙成长任务自然是从河阳开始——《诛仙》开始公测，每条线都是火红爆满，河阳更是人满为患。而河阳的山猪则是当时最悲催的怪物，整个城内都是击杀山猪的积水杖和绚丽的打坐光球。带领诛小仙一定时间段内击杀一定数量山猪即可完成任务——你说你要用灭魂狂飙无量真言？不不不，当年穿新手装的我们怎么会有这些奢侈的技能，还是和队友组队，回忆当年看山猪还是白名的青涩时光吧！

诛小仙成长的第二阶段，故事自然也延续到青云。不知道已变成鬼厉的小凡，是否怀念过在大竹峰砍竹子的日子，而飞升后的我们，一定无法忘怀当年组队砍竹子的日子。那时没有宠物，没有附加伤害项链和伤害属性坐骑，我们对着50血量的黑节竹，只能和朋友们手动普通攻击，慢慢地看地图上粉红色的小点变成白色……

第三阶段的诛小仙则是伴随我们重温那最为热血的150时代——14线开黄的天音寺，血枫飘落的流波，阴雨绵绵的死泽，寸步惊险的南疆，漫长难熬的昆仑，以及满是红名的修罗……每个地图的天将我都曾杀到手软，每个地图的星宿我都不曾错过，每次看到升级的光圈升起时那美好的感觉记忆犹新，打开所有特效，就让诛小仙和我们一起再次走过一个个陌生又熟悉的各级地图。

不敢忘，不曾忘，草庙村，真武剑阁，凌霄城，炼狱、无双各级战场——看到战场主塔挂掉而获得的海量经验；拿到棋圣之魂后两队满级队友一起击杀棋圣，只为爆一件真仙整个帮派的狂欢；攒够血玉，终于可以兑换心仪装备时的成就感——第四阶段的诛小仙，唤醒那些《诛仙》中狂热挥洒过的鲜血激情，那些年，我们一起下过的副本！

最后阶段，和诛小仙去击杀各个地图中被遗忘的Boss吧，重温每天按时报到的凶咒，倒下又出现的天将。当然，少不了那些野战的激情：从河阳蛙王，天音骷髅将军，到昆仑会爆神道的昆仑奴，再到修罗七王，啃着大红大蓝杀Boss，鬼王毁天灭地拉怪，大红名青云自爆清敌对，死了就换线天音复活。为了一把满级爆七武器一根爆4项链，多少大帮通宵厮杀直到双眼通红。我们不是一个人在战斗，还有那些一路坎坷、一起走到现在的朋友！

完成诛小仙每个成长阶段任务，我们当然也要继续向前。成长任务奖励十玉碎片，九级铁玉，元神造化各种物品——诛小仙带给我们的当然不止是回忆和感动，也助我们更快更强，让每个人的五年之路继续延绵更远更远，永不止步。

每个人心中都有一个自己的诛小仙，游戏外它可以是任何人个性的彰显，也可以是任何幻想的诠释；游戏里它告诉我们几年来是如何一路走来，逐渐强大。它会漂浮会法术，偶尔可爱偶尔颠覆，也许是你，也许是我，诛小仙不仅是刻骨铭心的美好回忆，更是任何一个瑰丽梦想的实现。P



2007年，爆满的河阳城


难忘的炼狱战场


热血澎湃的凌霄城战


更多可爱的诛小仙（由诛仙玩家绘制）

圣天龙

与好汉同行 探秘《梁山豪杰》



《梁山豪杰》是由北京圣天龙科技有限公司历时2年自主研发的一款2D武侠类MMORPG游戏，游戏剧情取材于中国古典名著《水浒传》。

《梁山豪杰》体现了中国水墨风浓墨重彩的特点，国风画技的丹青妙笔将北宋末年的风景跃然于屏幕之上。游戏方方面面都表现出既忠于历史背景、又符合时代特色的游戏感受。

《梁山豪杰》目前开放有武师、术士、道士、射手、药师五种职业。玩家将会扮演这五种职业之一，带着匡扶正义、解救天下苍生的侠义使命化身天罡星下凡出现在乱世之中。

玩家在游戏中每一步都会与梁山好汉结伴同行，游戏中自然少不了一百零八将的身影。《梁山豪杰》中的一百零八将无论是从外貌形象还是动作，也都做到了如实还原。梁山好汉会一路为你指点迷津，带你闯荡江湖。

玩家在《梁山豪杰》中可通过家族和帮会来学习更好的技能和获得更好的装备，通过参与各种家族、帮会的活动和竞技，获得更丰厚的奖励。

各类独特的任务系统、气势恢宏的国战战场，能够让玩家迅速融入水火不容的情势之中去，如火如荼的厮杀便也成为一种享受。其中的一个亮点便是游戏在保证画面流畅的前提下，同屏承载玩家的数量更多，能够给玩家带来更舒心更刺激的游戏体验。

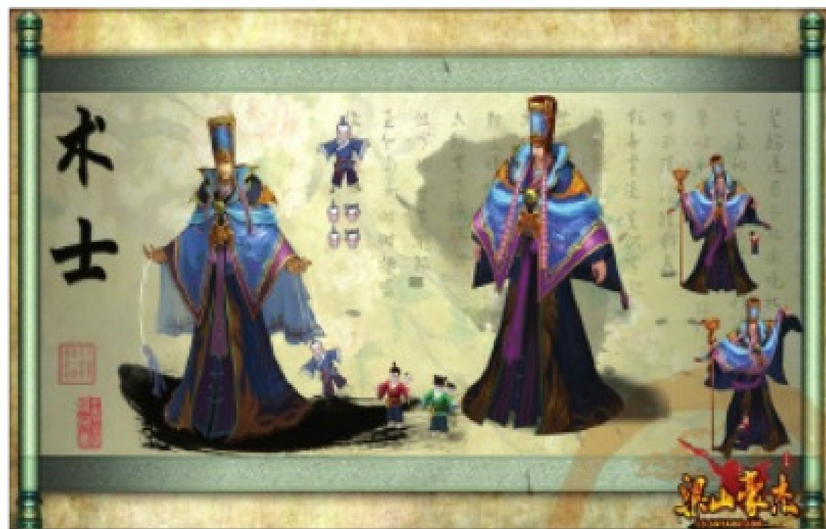
当然，这里所介绍到的仅仅是《梁山豪杰》的前期内容，如果想要体验更多丰富玩法，领略更多绝美画面，打开浏览器输入http://ls.sntaro.com/一起探秘《梁山豪杰》。













着迷网

虚拟世界离我们还有多远
漫谈虚拟世界与人类社会的未来



云，作为下一代互联网的基础，已经在近几年得到了业内的广泛认同，无论是乌云、鱼鳞云、层积云、层云、雨层云、积云、积雨云……还是各种云应用、云存储、云备份、云杀毒、云解析、云计算……让人眼花缭乱，感觉进入了天宫之中，周围云雾缭绕，仙气弥漫。

一花一世界，一沙一王国。

未来如此多的虚拟世界，我们该何去何从呢？有些是现实世界的延续，比如虚拟世界的旅游、教育等，而有些则偏向目前的MMORPG游戏，比如《魔兽世界》，在宏大的世界观下，每个玩家都是一个个体，也许你在《魔兽世界》的所有时间就只是在暴风城卖玫瑰花而已，而且你所挣的每一个金币都能兑换成现实世界的货币，而不是现在“魔兽”那样的通货膨胀！

由MindArk工作室所制作的开放创造网游《Entropia Universe》一直以来都是全球网游虚拟物品交易记录的保持者，游戏中的货币PED在任何时候都可以以10：1的汇率兑换成美元。2010年1月，玩家巴兹·艾瑞克以330万PED（折合33万美元，约225万人民币）购买了一座名为水晶宫（Crystal Palace）的空间站，创下了单笔虚拟交易的新记录。而在今年4月4日，一位不愿透露姓名的投资者以2500万PED（折合250万美元，约1576万人民币！）的价格买走了游戏中克利皮索行星（Planet Calypso）上的一大片土地，这片土地可以提供给6万名玩家居住开发，还包括一个独立的公民管理系统，该公民系统支持其他玩家移居，进行管理并从中收益。

云的世界中，我们终于可以安心地徜徉了，这里不同于游戏世界，没有那么多规划好的任务或NPC为你服务，也没有大量的条条框框，束缚你的手脚。有的只是和现实世界类似的法则，比如物理的定律、化学的基础等等。

在游戏里你可以成为大商人，比那些靠拍卖行买卖的小贩要精明得多，与现实没有什么区别。你也可以成为设定职业的提供服务者，你还能加入主要以战斗为生的人群，你可以炒房产，你可以提供教育和培训，你也能无所事事只靠虚拟世界救济游历一番，这样的虚拟世界有些像模拟人生，但世界观更庞大，所能关联的人际关系更广泛，对虚拟经济的影响更深远。

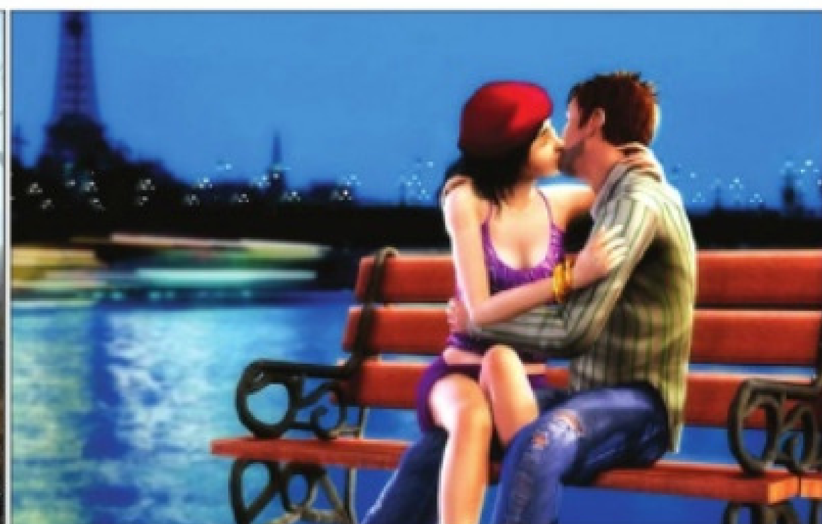
虚拟世界给了你一个全新的身份，一个全新的开始，现实世界的一切你决定不了的或决定错误的：如出身、岁数、金钱、地位、权势、能力、才艺都统统与你无关了，你和别人在新的世界中都是处于同一起跑线的新丁。这是为什么游戏里新服总是得到人们的青睐的原因，玩家总会追寻那些貌似公平的起点，追寻貌似有可能的齐头并进，追寻貌似就在眼前的成功，但往往是人家在线时间比你多，朋友比你多，个人魅力比你强，在新服人家仍然是成功者，你只能悲催地等待下一次新服的开始。

这样的虚拟世界，实际已经成为转嫁现实世界矛盾的平台，但至少人口和资源危机可以通过这样的平台得到缓和。可以佐证的是宅向的玩家在性能力和频度上比偏好体育外向的人群要少得多，而他们对吃的追求也很少，当他们沉浸在虚拟世界中的时候，其实包括饮食、爱情、住宿、人际等多方面需求都大幅下降。我们可以有条件的推理出，在虚拟世界发展到一定程度的时候，每一个玩家都只需在类似宇航员睡觉的生理舱中度过每一天，只需基本的养料支持即可，你不必再为衣食住行感到烦恼，只需在虚拟世界中多打死两只剑齿虎也许就够你支付一个月的生理舱的费用了。

这里会形成一个悖论，或是分支：未来是所有人都在虚拟世界中生活，实际人体完全按“骇客帝国”所说的那样在调试舱中生存，在试管中诞生；抑或是一部分人生活在虚拟世界中，一部分人生活在现实里？第一种情况，或许是资源枯竭后人类社会的唯一选择，至少维持这些生理舱的资源消耗速率要远远低于现状，或许是太空时代人类生存的一种状态。而第二种情况则将人类分为在生理舱中的低级种群和生理舱外的高端种群，这可能是发展的必然趋势。

总之，虚拟世界的一切都像现实世界一般，付出会有收获，但阴暗面的存在会从现实映射到虚拟世界中。P









网易游戏



创新一触即发！《天下3》重大变革颠覆传统

网易旗下首款3D网游《天下3》公测在即，而为公测造势推出了包含深海巨舰的悬疑宣传页面受到了超出预期的关注，船锚、船舵、指南针、望远镜和炮弹，页面中这些隐藏的线索无不与海洋、战船所联系。这些线索不禁让我们想象出：空中奇袭火力压制、海上主力稳步推进、地面战力远程支援……

海陆空三维立体战场中的多元次世代战斗

《天下3》逼真写实的3D空间，为许多玩家都带来过惊喜的游戏体验。此次《天下3》为公测预热而推出的东海海战，更是在此基础上亮出“海陆空全线联动”的口号——《天下3》首创64层3D分层纵深空间，将建筑学领域中的水平分层构建法、纵向分层构建法与游戏场景搭建完美融合，真实再现波澜壮阔的战争场面和上古奇观——想必在未来的战场中，玩家们将有机会体验到三维合一的奇妙体验，感受多元地貌设置的震撼、高清实时光效的唯美、全地图自由飞行的刺激。

引擎升级开启战斗模式新境界

游戏动作引擎的全面升级可以让玩家肆意释放全新战斗快感，爆气连击、震屏击杀、闪躲腾挪、精准微操、极速秒杀……让人血脉贲张的华丽效果，再加上全新轻功系统，更是让玩家飞檐走壁无所不能！游戏中加入的单人挑战副本是强调单人实力的挑战关卡，只要玩家意识强，操作犀利，就有机会突破极限，挑战快速通关。抛开装备差异，每个人都有机会获得最高评级。

在战斗模式方面，《天下3》不但加入了动作竞技、阵营对抗等流行元素，还首推360度无死角自由击杀的动作式关卡副本、三线出击智斗连营的类Dota式海洋战场以及完美展现职业配合的全新海底跨服竞技场，配合没有门派制约的英雄职业，将玩家带入到打击感强烈的动作游戏和畅快的对战游戏双重体验中。战斗体验因势而变，这一切都将开启游戏战斗模式的全新境界。

独立职业体系下的多元化个性成长模式

《天下3》首创多重独立职业体系，也就是俗称的英雄系统，英雄不仅包括了八大门派的掌门，还选取了游戏的Boss、上古传说神将等。玩家门派的等级、装备、属性等对于英雄职业体系毫无影响，这样玩家就可以在战场中自由体验不同职业类型的战斗体验，也能让玩家充分体验Dota式海洋战场的魅力。此外，《天下3》在原有多元成长模式下进一步深化，玩法全面翻倍，玩家可根据个人时间、偏好、技术，选择个性化的成长与成就路线，同时推出“玄修”与“启魂通天”两大全新系统，突破传统游戏的单一等级追求，满级是玩家另一段全新征程的开始。“启魂通天”是指服务器内的满级玩家通过触发和完成全服任务，可获得更深一步的属性成长，实现不同服务器间的动态均衡；而“玄修”更是为每个门派开拓了多样发展路线，相同门派也可衍生多种不同定位。

装备定制万千搭配自主选择

为了更好地配合新的战斗系统，保持公平竞技，并进一步提升玩家游戏体验感与舒适度，《天下3》以玩家为本，抛开装备等级压制，丰富装备获取途径，简化装备获取流程，特色装备养成系统全面升级，以玩家利益为导向平衡游戏系统，稀有装备长久保值。此外为了使玩家外形更具个性化，《天下3》还对装备系统进行了调整，上万件武器装备任意组合，多样搭配衍生不同装备特技，配合职业属性、操作习惯，组合搭配专属自己的战斗利器。还可利用拓本百变系统自由更改装备外观，体验更加个性的独特设计。

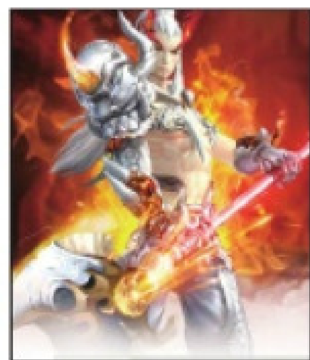


《天下3》的游戏代言人杨幂

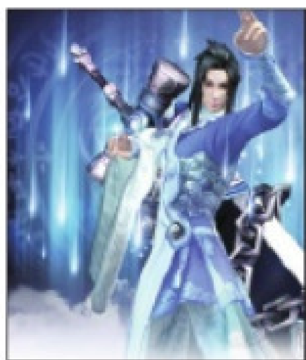

《天下3》悬疑宣传页

最后，不得不提到《天下3》的游戏代言人杨幂，此次，杨幂将在《天下3》中变身为终极Boss，在副本的尽头等待玩家们的挑战。到底杨幂会以怎样新形象出现，又有哪些诡异的技能，还是非常让人好奇的。

2012年《天下3》公测，让我们共同期待全新玩法给我们带来的震撼。


荒火教

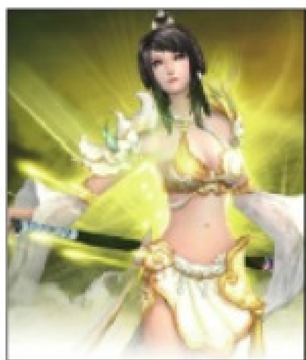

翎羽山庄

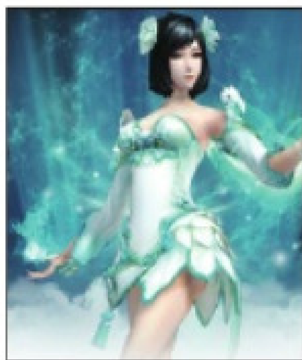

太虚观


天机营


魍魉


弈剑听雨阁


云麓仙居


冰心堂

汇众教育 榜样，你是我的太阳



2012年汇众教育公主坟游戏学院“优秀毕业生回校经验交流暨企业项目分享”大型活动于3月1日在校区隆重举行。

这次活动受到许多合作企业的大力支持，他们委派了企业的骨干技术人员来参加活动。而这些人员当中也有部分是我们公主坟游戏学院走出来的骄傲，毕业生杜小威、高乐明、高龙、杨硕分别都是这次经验交流会的参与者，他们感恩母校，把成功的喜悦再次带到校园。回想到他们入学时的孩子气，那一头扎到游戏里的经历，而今都把兴趣转化成了终身的职业，转化成不可低估的创造力，都成长成为企业的骨干人员。

杜小威同学，这个老师们眼里的骄子确实不负厚望，现在是林果程序组的主程了，月薪已经是12000元，但是他仍然甚是谦虚地告诉同学们，自己还欠缺很多，游戏学院成就了我们，在技术领域打下了非常坚实的基础，正是这些基础让他有了敲门砖，有了后续不断提升的资本。他特别强调了“学习不能眼高手低，要着手基础，打好根基”。

高龙，这个高中的顽皮孩子，在同学们纷纷圆了大学梦想再重聚时，同学们拿出毕业证书炫耀说“哥们有证”！我们的高龙同学拿着银行卡自信回应“哥们有钱”，会场一片哗然，风趣而耐人寻味。多少大学毕业生毕业即失业的现状让学生和家长都很无奈。有的继续花钱充电，有的虽然找了份工作，但专业不对口，没有兴趣点，也没有持久性，反复的求职，反复的试用打击了一代高学历的年轻人。高龙同学用事实证明，专业技术是第一需求，是真正的核心竞争力。

高乐明同学，想起他刚刚就业的腼腆劲儿，真不敢相信一两年后的今天，这个曾经和人沟通都胆怯的孩子已经成长为一个典型的成功男性，稳重而有条理，讲起面试时的低调，公司问到他的期望薪资时，他只要了两千块钱，而这种谦谨却让他一路收获了收入和职位的提升。现在已经是游戏公司动作组的组长了。8000的月薪并未让这个高中的孩子得到满足，他告诉同学们，次世代技术已占据了市场的份额，要不断学习，不断提高，来满足日益提升的企业需求，从各方面提升和锻炼自己，学无止境。同学们听到入神。如果没有身边的这些成功案例，可能一些新生还持有怀疑，但成功的师哥把自己的经验和经历分享的时候，他们真正的看到了未来的自己。

经验交流会中，这些学生们感激恩师，说了很多朴实却发自内心的话，让他们感动的不仅仅是公主坟游戏学院负责的教学和管理体系，更有任课老师孜孜不倦的指导作品，传授经验。在校生也不断提出问题，关注学习难度，关注面试技巧，更关心将来的发展和提升。师哥们交流分享的过程，使他们收获了许多课程之外的指导，也通过榜样的展示，看到了未来的自己，备受鼓舞！

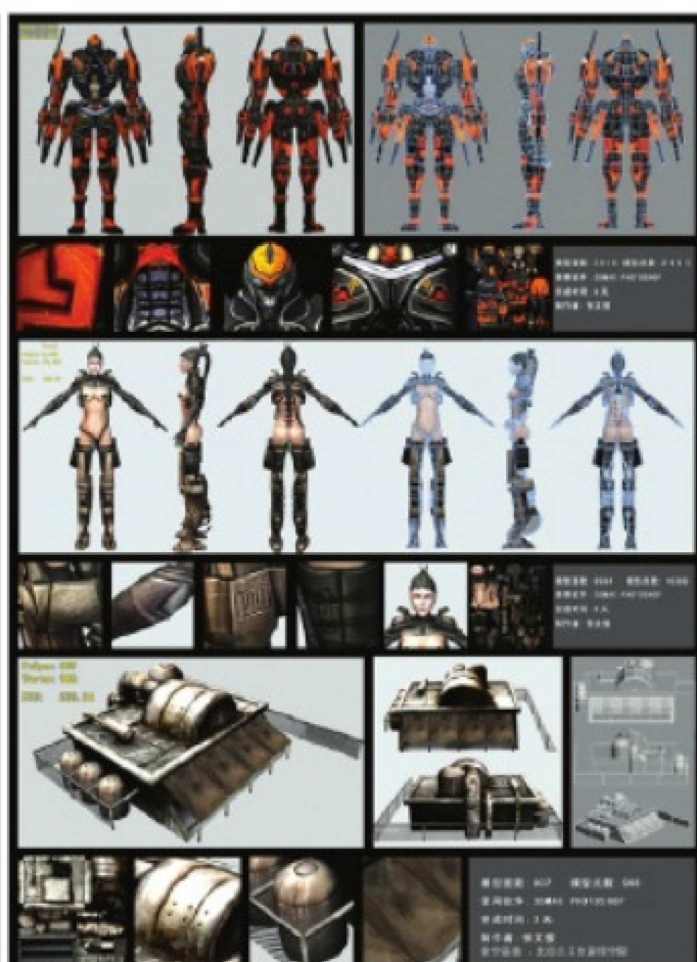
活动结束后，一些同学纷纷跟师哥师姐们留念。同学们激动地说：“今天真的很开心，我们聆听了校友的故事，消除了很多对学习和就业的担心，增加了行业发展的信心和职业规划的定位。希望学校以后还能给我们更多这样的机会。

是的，这不是一次简单的活动，不仅仅是新老学子的信息交互，更有深远的耐人追寻的味道，用一句广告语来诠释：每一天，为明天。年轻的我们在破土，在发芽，在放飞希望的路上，为选择，为期待，精彩着每一个瞬间！

网址：http://gzf.gamfe.com



学员作品展示（一）



学员作品展示（二）



学员作品展示（三）



学院环境

汇众教育 游戏设计专业紧跟时尚

汇众教育
www.gamfe.com

我国的游戏产业发展形势总体来看，前途一片光明。2011年中国整个游戏行业（包括网络游戏、手机游戏、网页游戏、家用游戏、单机游戏、掌机游戏、大型游戏、人才培养所有种类）的生产经营总收入已经超过 1158 亿元人民币以上。

其中，网络游戏2011年经营收入已达到423亿元人民币以上，占整个游戏产业产值的百分之 36.5% 以上。网页游戏发展很快，2011年经营收入已达到50亿元人民币以上，约占整个游戏产业产值的百分之 4.3% 以上。手机游戏2011年经营收入已达到38亿元人民币以上，约占整个游戏产业产值的百分之 3.28% 以上。人才培训2011年经营收入也达到5亿元人民币以上，约占整个游戏产业产值的百分之 0.4% 以上。

根据粗略统计，全国的网络游戏开发运营企业有820多家，手机游戏开发运营企业有250多家，网页游戏开发运营企业有320多家，游戏机类生产企业有1200多家，游戏机经营娱乐场所约有31000个左右。全国游戏行业大小企业约有33590家。

从市场规模来看，根据易观国际11月份发布的《2011年第3季度中国网页游戏市场季度监测》数据显示：2011年第3季度，中国网页游戏市场规模达14.24亿元，相比第2季度增长20.2%。

游戏人才匮乏

目前游戏公司人才不稳定问题已经成为限制公司发展的最重要的因素。几乎所有的网络游戏公司都在说缺人，从策划、到研发、宣传、运营，可以说各公司的中高层人才都非常缺乏。

为什么会有这种现象呢？这是由于市场不断有新的资金进入行业，上市游戏公司也在不断扩大规模，这使得游戏人才的需求在不断膨胀。人才的供不应求使得这个行业的人才流动极其频繁，极不稳定。

尤其是在北京、上海等游戏公司密集的地方，很多游戏从业人员往往是半年更换一家工作单位；一个做出成功游戏的团队成员，很快就变成了好几个公司的新团队的领导人，游戏人才的匮乏在未来几年或者几十年中都会成为游戏行业的焦点。

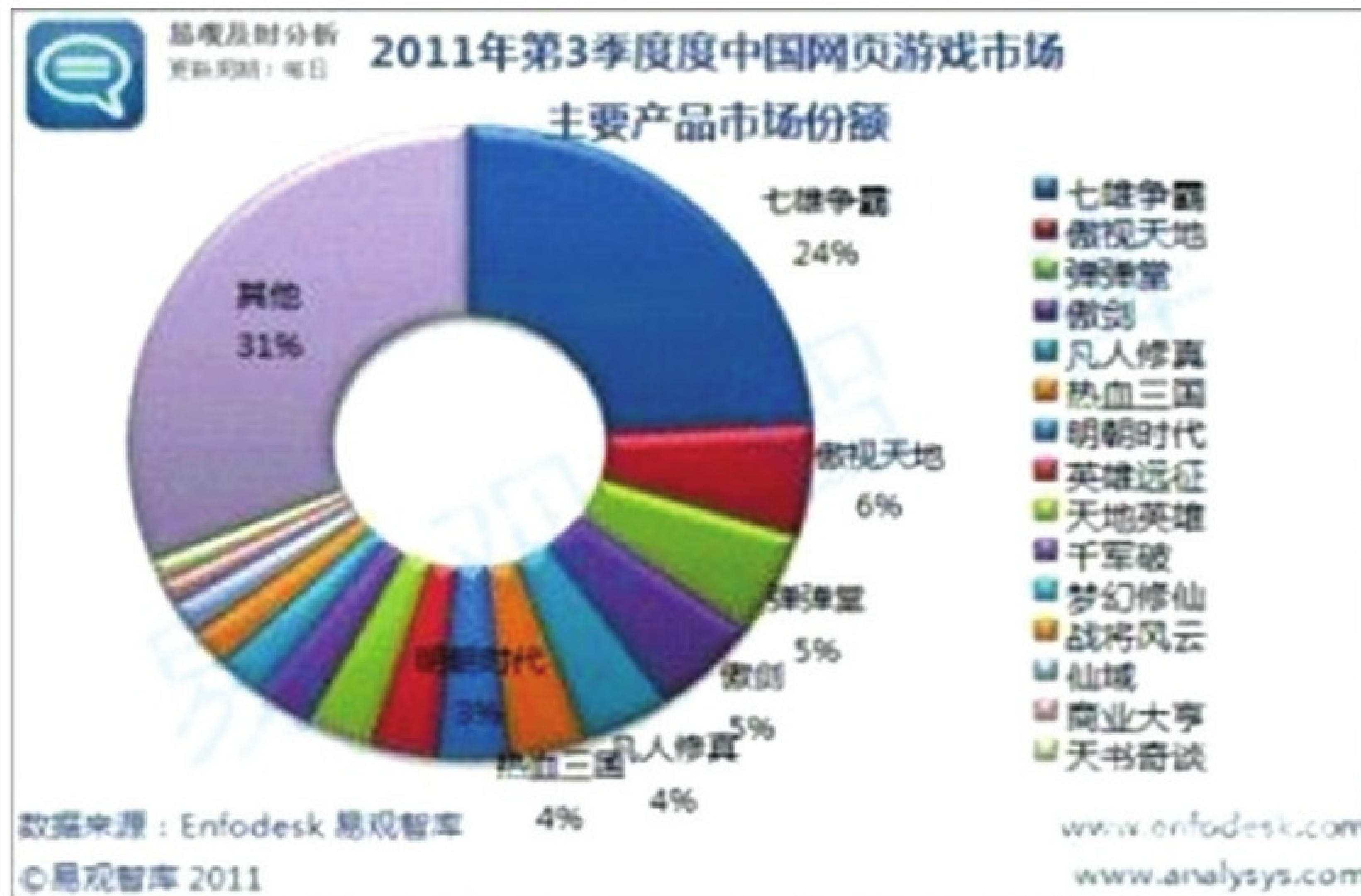
汇众教育上海虹口（游戏）学院 ——再创育人神话

小赵因为从小喜欢玩游戏，平时常常一个人在房间玩网络游戏，父亲决定从兴趣点去培养他。一次偶然的机会他踏进了汇众教育上海虹口（游戏）学院。经过一段时间的观察和了解，学校专业老师、班主任发现他非常有想法也很有创意，在课堂上经常能提出一些自己的观点和想法，专业老师根据他的特点，会针对性地提一些问题让他去思考，经过一段时间的系统学习，他的专业技能突飞猛进，跃居班级前列。

现在的他感到了从未有过的自信。毕业前夕，在参加几家用人单位的面试时，他能和其他学员一起从容表现出自己的知识和能力，那种自信给用人单位留下了良好的印象，最终被录用到网易公司。

详情登陆：http://hk.gamfe.com





头牌新闻

《新惊天动地》全球盛典4月24日不删档内测

■本刊记者 Suki

4月6日下午，“《新惊天动地》全球发布盛典”在常州环球动漫嬉戏谷举行。游艺春秋CEO陈澍，动漫游戏产业联盟秘书长刘春刚携手韩国ESTsoft公司社长闵永焕出席了发布会并分别作了演讲。通过厂商的介绍，广大玩家更全面地了解到《新惊天动地》这款游戏的定位，更透彻地掌握了游戏今后的发展方向。在会上，代理方与开发商还共同向广大玩家作出六大承诺，并由玩家代表与公会代表上台领取承诺证书，为接下来的不删档内测作好准备，同时也赋予玩家监督游戏运营的权利。

《新惊天动地》是一款由韩国ESTsoft开发的大型多人在线客户端网游。游戏自去年11月由游艺春秋宣布代理以来，已历经两次封测，游戏版本也达到与韩服同步的水平。在本次活动中代理方正式公布游戏的不删档内测时间为4月24日，届时游戏将会步入一个全新的阶段。


韩国ESTsoft社长闵永焕正在发言

晶合新作

《时空裂痕》国服预计年内正式上线



4月17日，盛大游戏旗下新游《时空裂痕》在上海新天哈瓦那酒店举办了首次媒体见面会。在见面会上，盛大游戏董事长兼CEO谭群钊与游戏的美国研发商分别致辞，向媒体透露了《时空裂痕》本地化的最新进展，并发布了该游戏大陆版的中文Logo。在本次见面会上，盛大表明了对《时空裂痕》这款游戏的信心。游戏的初步汉化工作已经完成，现在已进入校对与配音阶段，预计最早将于年内正式上线。

《龙之谷》开发商新作《地城先锋》正式曝光



韩国NHN旗下的Q版暗黑风格动作新游《地城先锋》（Dungeon Striker）于4月份公布了游戏的最新宣传视频。视频展示了战士、牧师、游侠、法师四种职业的技能与特色，从中大家可以发现《地城先锋》的设定结合了《龙之谷》与《暗黑破坏神》的职业特点，并在此基础上进行了大胆的改造与创新。《地城先锋》将从4月27日开始在韩国进行首次内测。

搜狐畅游公布五款次世代网游

4月13日上午，搜狐畅游于北京召开了次世代新游品鉴会。在品鉴会上，畅游公司副总裁王一透露，近两年公司陆续将有六款次世代网游与大家见面。目前畅游已经获得了FPS游戏《DaVinci》（中文名暂译：达芬奇）与另一款游戏的全球代理权。同时，公司正在自主研发的次世代引擎“黑火”平台上开发一款全新的原创游戏。另外一款作品则是以小说《搜神记》《蛮荒记》为基础改编的游戏。其中一款由“虚幻3”引擎打造的次世代网游《桃园》已经进入内测阶段。



《暗黑破坏神Ⅲ》4月23日开始在港台地区封测



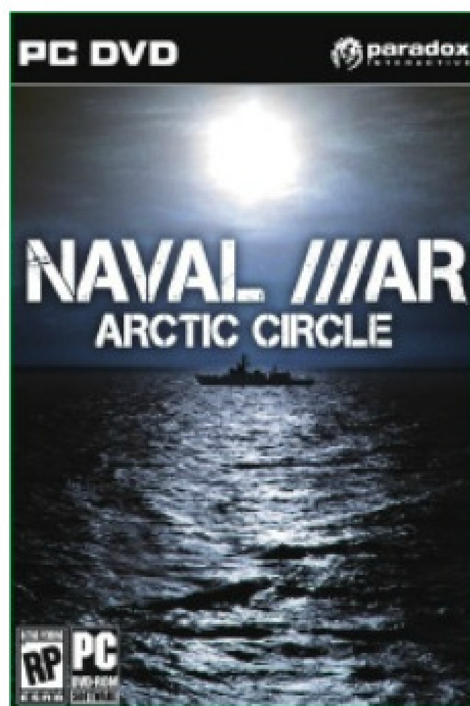
暴雪台湾分公司宣布《暗黑破坏神Ⅲ》于4月23日在台湾、香港以及澳门地区开启封测，从而确保5月15日正式发布不出现问题。上述地区的玩家将可于上市前抢先试玩繁体中文版。据悉，台湾、香港、澳门等地区的玩家将可试玩《暗黑破坏神Ⅲ》五种职业：野蛮人、猎魔人、武僧、巫医与魔法师，在“庇护之地边境”进行探索，对抗邪恶势力，并与骷髅王决一死战。当然，封测内容仅是游戏一小部分，完整的内容需等到游戏正式上市之后方能体验得到。

《黑暗之魂》PC版预计8月24日发布

由From Software开发的硬派动作角色扮演游戏《黑暗之魂》已确认登陆PC平台。《黑暗之魂》PC版全称为《黑

暗之魂：预备赴死版》(Dark Souls: Prepare to Die Edition)。早前NBGI未计划发行PC版，不过在粉丝的强烈要求下，最终决定将本作移植到PC平台。此次PC版除主机版原有的内容外，还将包含全新的游戏内容，例如新的Boss——包括“古墓守护者”和“暗黑天龙”等。PC版预定将在8月24日正式发售。

《北极圈海战》正式发售



由Turbo Tape制作Paradox发行的《北极圈海战》（Naval War Arctic Circle）已经于4月10日发售。这是一款以冰岛、格林兰、挪威、英国北海海域为背景的海战策略游戏，玩家可分别扮演北约与俄罗斯体验单机剧情。游戏内置拟真天气系统，使用现实世界中的武器装备，并支持多人联线，可以说又是一款军迷不可错过的硬派策略游戏。

晶合热点

Xfire杯第二届大学生绿色游戏动漫设计大赛圆满落幕



3月31日，Xfire杯第二届大学生绿色游戏动漫设计大赛颁奖典礼在北京中国电子竞技中心隆重举行。本届比赛于2011年5月21日在北京正式启动，以“绿色网络 创动中国”为口号，以宣传绿色网络动漫和游戏理念和促进大学生就业为目的，向在校大学生及社会征集适合未成年人的游戏动漫文化作品。赛会期间，主办方共收到来自全国259所高校2000多位选手的1700余部作品。最终，35位选手脱颖而出分享了赛会六大项目的一、二等奖。

与首届大赛相比，本届大赛的影响范围更广、参与选手更多、作品质量更高，不仅具有极高的游戏动漫设计制作水平，也体现了大学生对绿色网络理念的理解、认可和支持。

暴雪携旗下游戏开展校园行活动

4月14日，暴雪游戏携旗下《魔兽世界》《星际争霸Ⅱ》《暗黑破坏神Ⅲ》，走进北京对外经济贸易大学，开启了暴雪校园行北京站活动。在GTV主持人DC和美女解说Miss以及《魔兽世界》资深玩家和视频作者苹果牛的主持下，国内各大电竞赛事的职业选手登台对战，进行了精彩的表演赛。活动现场还提供《魔兽世界——大地的裂变》全职业顶级角色装备试



玩、《星际争霸Ⅱ——自由之翼》多人对战体验及丰富的自定义地图畅玩。现场还提供了暴雪授权的雷蛇周边产品和暴雪游戏限量海报等作为活动奖品。

边锋浩方35亿元易主浙报集团

在2011年借壳上市的浙报传媒于今年4月10日发布公告，拟斥资34.9亿元收购从美国完成私有化退市的盛大集团旗下两家游戏公司边锋与浩方，欲借此机会由传统纸质媒体切入互联网娱乐产业分一杯羹。而自从私有化退市以来一直处于结构调整之中的盛大可能也想借此机会寻求与传统媒体的合作，在重组自身业务为自己“瘦身”的同时寻找新的业务突破口，重整自身的产业布局。不过盛大官方并未就此次收购作出正面回应。

第三届PAX East 游戏展4月6日在波士顿举行

4月6日，第三届PAX East（Penny Arcade Expo East）在美国波士顿举行。本次展会总共为参展公司安排了超过160个展台位置。除此之外还设有专门的主机游戏、PC游戏、掌机游戏与桌上游戏试玩区。除了热门游戏的试玩之



外，多款备受注目的游戏作品也在本次展会上公布了更多的细节，来自Red 5工作室的《Firefall》，来自MAIET的《Z奇兵》，来自育碧的《幽灵行动4——未来战士》以及《神秘世界》《玫瑰之战》等游戏都先后公布了游戏视频或者提供了试玩，其中《无冬之夜OL》获评最佳展出游戏，而《Firefall》则获得最受期待游戏的评价。作为在E3之前最受关注的一次展会，本次PAX East带给了我们许多惊喜。

晶合快评

我只是喜欢玩游戏而已

■晶合实验室 8神经

下面要聊的话题，起源于我和一位年轻的读者朋友的聊天。

这位年轻朋友给大软写过稿，文笔老练稳重，也来编辑部拜访过，人长得高高瘦瘦，斯文有礼，总之一看就是那种很容易让人产生良好印象的优质少年。第一次见面时，他提到自己为了支持喜爱的游戏公司和作品，一直都尽量去购买正版游戏，花费颇大。我心里想：又是一个家境优越、父母开明的例子，现在拥有这样宽松家庭环境的孩子是越来越多了。过了一阵子，他在QQ上问了我一个问题：“根据你的了解，现在家长们对于孩子喜欢游戏行业普遍是什么态度？我买了十年正版游戏，高中时把这些游戏藏同学家，上大学后藏在自己的一套房子里（父母给我买的，但是平时没人住），也没跟家里说过，当父母终于有一天看见了的时候震惊得不得了，把我骂了一顿。这种事儿普遍么？”

我心里暗暗地恨，不经意间遭遇的闪光弹最讨厌了！孩子花钱买游戏然后被父母责骂，这种事儿当然很普遍，简直太普遍了。不过还在上大学时父母就为孩子买了房还让其闲置着，这种事就不大普遍了。从这个角度来看，少年家的经济环境无疑是宽裕的，父母对孩子的爱也很深，但是他们对电子游戏还是和很多中老年人一样存在着偏见。他们很乐意孩子把钱花在吃穿上，甚至为孩子买房这样昂贵的支出也乐意承担，但是几十元买一套正版游戏，他们却不能接受，这是为什么？玩电子游戏是纯精神上的享受，看不见也摸不着，也很难保值什么的，对于年轻人来说，还很容易影响学习，父母从传统的角度来思考，对电子游戏不待见也是顺理成章的事。


拉风的8神经

少年表示他想好好跟父母沟通一下，毕竟他的学习成绩一直很优秀，既然不影响学习，那么父母就不应该对游戏有偏见。对此我很赞同，但是接下来在沟通的具体方式上，我们出现了分歧。少年的意思是，父母对游戏的偏见来源于游戏行业在社会中的地位并不合理。虽然整个游戏行业的产值迅速增加带来了社会的普遍关注，但是整个社会对于游戏“艺术性”的了解和接受程度却几乎为零，要想让人们正视游戏的地位和价值，就必须让他们了解和承认游戏的艺术性，否则偏见总是难以消除。而我的看法是，如果人们对游戏的娱乐性都不能正确地去接受，那么他们永远也不可能认识到游戏艺术的一面。

电影已经是公认的艺术形式，但是票房最高的电影往往是爆米花式的商业大片。一般人看电影也不用关注电影的艺术性，大多数人看电影，只求周末一乐，但这不影响电影作为艺术形式而存在。如果用游戏的艺术性来说服父母让自己玩游戏，其实是一种误导，因为绝大多数人玩游戏，第一需求还是为了娱乐。现在电子游戏在中国的地位已经得到了很大的提升，并不是因为大家觉得它艺术了，而是觉得这种娱乐很常见，很普通，性价比很高。许多网络游戏把门槛降得很低，可以说这些游戏跟“艺术性”八竿子打不着，但正是它们的存在，让游戏成为了目前社会上最主流的娱乐方式之一。等玩游戏跟看电影，看体育比赛，甚至跟打麻将没多大的区别的时候，自然也不会有人存在偏见了。

少年最后勉强接受了我的说法。现阶段来说，他若要试图和父母交流，只能去讨论他会在游戏上会花多少精力，会不会因此影响学习和考研，并让父母对此放心；而不是讨论游戏好不好，值不值得玩儿，让父母理解游戏的价值。我觉得他理解得非常正确（不知道后来他与父母交流的结果如何，其实我并不敢打包票按照我的观点去交流，就一定能让父母接受）。

说到这里，突然想提最近发生的另外一件事。有流言说三星打算在今后的WCG比赛中取消传统的PC类比赛项目，而改为手机移动平台的比赛项目。这让许多玩家无所适从，曾经一度登上正式体育比赛殿堂的电子竞技，难道今后要变成“切水果”和“小鸟射猪头”的比赛？我不禁想起，“电子竞技”曾经一度要和网络游戏、甚至和“电子游戏”划清界限，在提到“电子竞技”时，总会用上诸如“利用高科技设备作为运动器材进行的智力对抗”“锻炼思维能力、培养意志力”……这样的华丽辞藻，而不肯首先承认它是一种喜闻乐见的娱乐，承认它其实就是当年人人喊打的“电子海洛因”。群众基础如此雄厚的电子竞技，甚至无法在正规电视台的体育节目中获取一席之地……后来呢？各种网络游戏厂商只要愿意给钱，那些原本要“划清界限”的网络游戏项目总是可以随便进入各大电竞赛事，而看不到电脑硬件广告效应之后的赞助厂商陆续撤出，许多赛事无以为继。在巅峰时期一直为“电子竞技”摇旗呐喊的有关领导部门，在电子竞技进入低谷后似乎也没有了兴趣和激情……

把这两件不相干的事联系在一起来说，感觉有些奇怪。或许我只是想说：我只是喜欢玩游戏而已。不是为了她有“艺术性”，也不是为了她能“开发智力”。我就是单纯地觉得它好玩，也许我不会玩一辈子电子游戏，但是现在，我就是很喜欢。P

漫画作者：阿克斯纳颗粒塔

要“游戏”还是要“技术”

——回首《洞窟物语》放眼现今游戏

■天津 AFER

这里没有《鬼泣》的酣畅淋漓，没有《使命召唤》中好似好莱坞动作大片的镜头切换，没有《孤岛惊魂》中华丽的光影特效，也没有《上古卷轴》中荡气回肠的英雄史诗剧情与雄壮的配乐，只有一个像素组成的小人，在8位机时代的电子音乐的伴奏之下，穿梭于简单却又别致的场景中寻找“海蜇液体”。但游戏并不惹人厌烦，反而能让人乐在其中，此间奥秘究竟何在?

《洞窟物语》（Cave Story）是日本Pixel工作室于2004年在Windows平台上发布的免费游戏，故事在一个漂浮的岛屿上展开，玩家控制的角色在一个洞窟中醒来，对身处的环境毫不知情，故事就这样循序渐进地慢慢展开。当看到游戏画面之后也许大家会觉得不可思议，就这样一个游戏还开发了五年?但是我想告诉大家，这个“Pixel工作室”负责策划、设定、美工、编程开发、作曲的工作人员全部只有一个人。





《洞窟物语》是在2004年12月首发于Windows平台的一款免费游戏

那么一个人做出来的游戏到底如何呢？画面如此之“落后”的游戏，又有什么可引申呢？在此就不得不提到同样于2004年发售的《毁灭战士3》（Doom 3）。这款游戏无疑开启了一个全新的时代，一个所有主流电脑配置都折服于它的技术时代，一个硬件配置跟不上软件更新的时代，一个充满了离子特效与光影效果的时代。在如此汹涌澎湃的技术浪潮的洗礼之下，如本作这样的一款游戏实在不值一提。



《洞窟物语》的制作人天谷大辅

但是依靠技术而备受瞩目的《毁灭战士3》很快便被自己所掀起的技术浪潮所吞没，被技术时髦值更高的新游戏所取代，消失在了玩家的视野之中，而《洞窟物语》却于转年被欧美爱好者由日语翻译成了英语，随后一发不可收拾，在得到诸多权威网站与玩家的好评之后，先后发布了PSP版、Wiiware版以及3DS版本的商业游戏。那么，究竟是什么样的魅力，能让这样一款游戏拥有如此坚强的生命力而没有被人遗忘呢？下面就让我们一起来探讨这个问题。

游戏开始时——探索与发现


地上的小刺是天然的杀手



这电视机很可爱的



探索与发现—— 生命胶囊

这款游戏的开场十分简洁，没有背景介绍也没有剧情交代，在开场动画之后，你就被直愣愣地丢进游戏场景之中，周围甚至都没有飘出一位引导新手的精灵来告诉你哪个键位是跳跃哪些地方会摔死。我甚至在这里重启过游戏，生怕是自己操作不当略过了开场动画，但事实是——没有。

在一路的马赛克与电子音的陪伴下，经过一段跌跌撞撞的旅程，我们终于来到了类似新手村的地方并且发现了第一批NPC，在这里我们了解到有一个叫“博士”的坏家伙在到处抓捕一种叫咪咪卡的可爱小兔子，我们会发现在开场见过的那台呆傻可爱的电视机来抓兔子，于是我们开始跑腿任务。

这样的开场看似很不友好，足以让一位不熟悉日式2D游戏的玩家断然放弃继续玩下去。但正是这样的开场表明了本作游戏的立场。看起来它并不只是一款侧重战斗的动作游戏，还是一款注重探索与发现的AVG冒险游戏，其中的动作系统是我们与游戏世界互动的一种方式。

客观来说，冒险类游戏似乎是所有电子游戏类型中对所谓的硬件技术最不敏感的一种游戏类型了，虽然如今也不缺乏运用技术进行高超视觉表现的冒险类游戏（如《神秘海域》Uncharted系列），但是大部分被划归冒险类的游戏却从来不对硬件挑三拣四，纵观日式美少女ADV这些年来面对3D技术的浪潮岿然不动便是最好的例证。但日式美少女游戏好歹有著名画师作画有实力声优的配音，而诸如《洞窟物语》这样的游戏却是连人物的身体细节都只是由几块马赛克拼合而成，既没有画面优势也没有配音效果的作品啊。这样的作品缘何会被玩家和厂商认同呢？看来，在冒险类游戏的DNA之中似乎隐藏了某种对技术绝缘的基因，使其在硬件技术蓬勃发展的浪潮中依然能够保持自我。那么这种基因到底是先天性地隐藏在游戏内部，还是受到后天的种种客观因素影响才突变产生的呢？不妨让我们继续游戏下去寻找其中的答案。

游戏进行中——战斗系统

随着游戏的进行，我们开始熟悉其中的操作。作为一部带有动作元素的冒险游戏，本作首先让人印象深刻的自然还是最为直观的战斗系统。

本作的游戏系统也许让很多人想起了《地牢围攻》式的武器升级系统——某种武器使用越多经验积累就越多，威力就越大。但实际上，游戏里的武器系统还是带有自己的特色，其中一点就是已经提升的武器等级会随着你受到的伤害而减少。这套系统有趣而不乏味。接下来你会发现武器种类也不是一成不变的，有了类似《银河战士》中有数量限制的飞弹，类似《超级马里奥兄弟》中的火球炮，在游戏的过程中，你会不时地回想起曾经令你废寝忘食的8位游戏机上的种种经典并会心一笑。虽然你的武器不算很多，但是都有用处，各有各的特点：机枪的浮空、火球的滚动效果、初始武器对Boss良好的攻击输出、泡泡枪从很弱到升级后强力护体的效果，每一种武器都有自己的特性，它们虽然不是很华丽，却能让你觉得朴实、简单、有趣，通过这些武器，能够消灭大批来犯的敌人。在这样一个游戏系统的陪伴下，你突然乐于当一个传统的跑腿英雄了，游戏的内容现在逐渐地丰富起来，你会发觉，这个过程衔接恰到好处。而欢快的电子音也并没有影响你的游戏体验，与本作的画面相得益彰

和谐共处。你会觉得他们轻松而富有激情，完全是为游戏而存在的。

也许玩到这里你会说这样一个游戏系统并没有什么特别之处。如今我们可以选择某个拥有130多个可选人物的无双游戏刷它个昏天黑地，也可以选择某个拥有99架可选飞机的STG游戏打它个通宵达旦。《洞窟物语》唯一的制作人显然没有时间和精力制作那么多的武器人物与场景，这不仅仅是受到了时间的限制，按照许多人的说法，更是受到了技术的限制。事实果真如此吗？不妨让我们在此看看《洞窟物语》的前世今生来寻找答案。

实际上《洞窟物语》并不是Pixel工作室的第一部作品，在此之前的1999年Pixel工作室就已经制作了《洞窟物语》的姐妹篇《乌贼君》（いかちゃん）。这款以一只乌贼为主角的游戏相比它的后继者来更加鲜为人知，甚至没有日文之外的版本。从截图上大家也可以看到，4年之后当3D技术正在突飞猛进之时，《洞窟物语》在画面表现上却并没有比自己的前辈长进多少，这不得不说是作者受到了游戏开发平台的限制所致。即使他有资金购买id Tech 4（《毁灭战士3》的引擎），也没有时间和精力去捣鼓那些3D建模和多边形，再者说3D对于这款2D平面游戏而言又有何意义呢？这个问题的答案将由3DS版的《洞窟物语》给出。



《洞窟物语》的前作《乌贼君》

3DS版的《洞窟物语》（Cave Story 3D）是在Wiiware版本的基础上辅以3D模型重制的版本。虽然这只能算是一个并不起眼的小众作品，却赢得了许多媒体的高度评价，在玩家中的反响也意外地不错。从3DS版的截图大家可以看到，经过商业团队处理之后，游戏的画面表现得到了长足的进步，已足可以用精致两字来形容了。但是除了画面之外，本作的整个游戏系统却并没有发生质的改变。火球依然还是火球，只不过滚动起来带上了炫目的火焰，泡泡枪也依然是泡泡枪，只不过吹出的泡泡散发出五色的光芒。相比2004年的原作，全新的掌机平台、裸眼3D等无不蕴含了更为先进的技术，这些技术可以改变画面美化人物，却并不会对游戏系统产生根本性的影响。即使是3D的人物也依然走在2D的平面上探索与战斗。

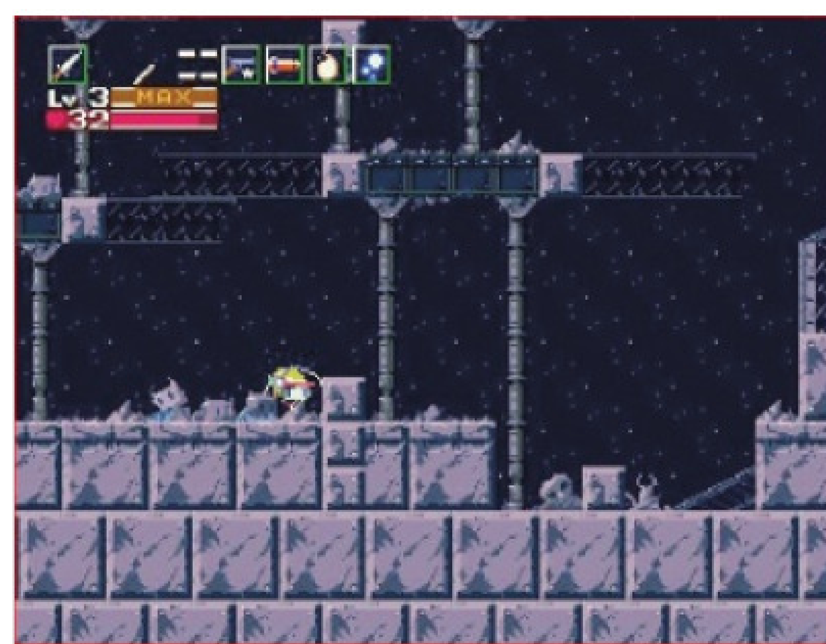


3DS版的《洞窟物语3D》

可见，一款游戏固有的系统并不会因技术的发展而发生本质的改变，技术的进步只是给游戏系统带来更强大的表现力。所以仰仗先进技术设计出来的游戏本身并不比过去的古董游戏更具游戏性，甚至会由于玩家对新系统的不适应而导致失败。所以在新世纪的头十年里，但凡沉迷于攀升技术而忽略了游戏本质的游戏，无一不走上了诸如《毁灭战士3》的道路——被自己所掀起的技术狂潮所吞没。我们不能够否认那些技术流游戏对时代的发展所作出的贡献，但也不必因此而盲目崇拜这些徒有空洞的多边形所组成的躯壳。而对于那些连技术革新都熟视无睹而只知道给自己的游戏再增加一套武器增添一个人物等等不思进取的行为，则完全可以极尽我们的鄙视之情。

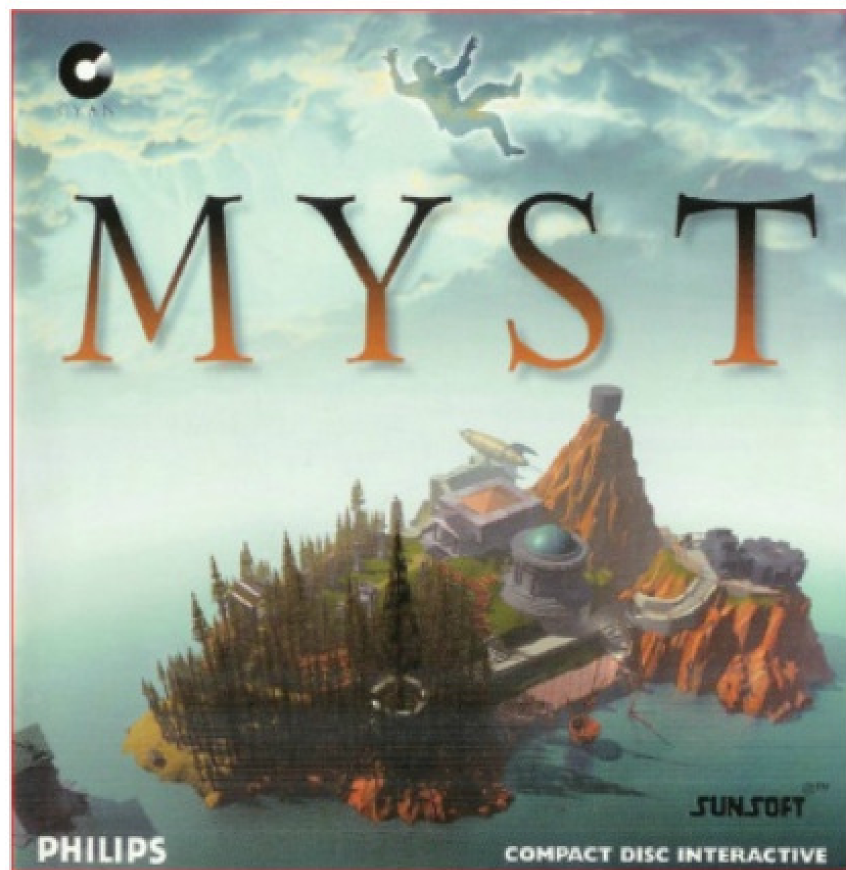
游戏进行中——剧情演绎

如果你到现在依然没有放弃我所介绍的这款游戏，那么我们差不多应该已经熟悉这个游戏的系统，可以把精力投入到越来越丰富的剧情上来了。游戏中后期的剧情就像一个越吹越大的泡泡，让你对隐藏在其中的那片若隐若现的“真实”越来越好奇，却又要小心翼翼地不使泡泡在骤然间爆裂。但是伙伴依然牺牲了，我们杀鸡取卵般地迎来了第一次的结局——原本应该可以更好的。



处理不当，女主角会在此地牺牲

是的，本作游戏不是单一结局，而是开放性地为玩家准备了多个结局。这种开放性的设计并不新鲜，但问题的关键并不在于结局的多样性，而是我们确确实实地走到了结局这个事实。支持我们走到这里的原始动力其实就是我们身为人类与生俱来的好奇心。正如科幻大师海因莱因所



著名的美式AVG《神秘岛》


日式AVG《逆转裁判》系列



由自由鸟（FreeBird Games）开发的AVG游戏《去月球》只使用RPG Maker级别的引擎依然足以打动人心

说：“只要树还没有倒，人类这只猴子就会一直往上爬，看到自己所能看到的一切。”好奇心支撑着我们在任何一个有剧情的故事里走到最后，在任何一个有地图的世界的达到100%的探索，甚至在任何一片云彩下面试探一番，看看那里是否藏着铃铛。《洞窟物语》出色的剧情从一开场就注定其能够牢牢地抓住我们的好奇心，直至引导我们走到游戏的最后，甚至留下开放式的剧情让我们重回游戏世界寻找最后的真相。似乎大部分冒险游戏都有这样的一个优点——剧情制胜。

看起来，在游戏的种种要素之中，技术的进步对剧情的影响似乎微乎其微可以忽略不计。当我们阅读《战争与和平》小说的时候显然是不需要什么3D技术和Warscape引擎（《拿破仑——全面战争》的引擎）的。以剧情见长的众多AVG游戏向来对技术的进步无动于衷，无论是日式的《逆转裁判》还是欧美的《神秘岛》（Myst）都并不依靠技术。然而问题是并非只有AVG拥有剧情，从RPG到ACT无不拥有剧情，如果按照剧情党的理论，一切游戏似乎都不存在无法通关的问题了。然而事实并非如此。

回想一下我们最近玩过的游戏，其中有几个将你带到了最后的结局呢？是完美主义的你被某个隐藏要素卡住而忽略了通关吗？是方位感不强的你被令人头痛的种种迷宫挡住去路进退失据了吗？还是简单随意的你由于漏看了某条重要讯息而不知道下面应该干什么了呢？游戏系统上的种种陷阱阻扰了我们跟随剧情前进的步伐，让我们陷入了系统设计失当的泥潭之中无法自拔，最终崩溃。我们不能据此就说是游戏系统喧宾夺主地碾压了游戏剧情从而毁了一款好游戏，撇开剧本本身的优劣不谈，事实上有许多游戏（比如大部分ACT和FPS等等）的剧情才是屈居其次的部分，游戏系统才是玩家关注的重点。只有像AVG、RPG等类型的游戏才能够把主要精力花费在游戏剧本之上而让游戏系统为之服务，但即使如此，面对水平高下不等的游戏玩家，制作方依然是无法面面俱到的。

可见，游戏系统与游戏剧情之间是存在某种矛盾的。技术的进步既可以调和这种矛盾，也完全可能激化这种矛盾。当我们接触一款新的游戏时，我们必须在熟悉游戏系统的基础上才有可能将精力集中到剧情之中，一个蹩脚的“高科技”游戏系统足以掩盖甚至毁掉一个优秀的剧本。而相对地，一个优秀的剧本也受到技术的种种限制，必须作出种种妥协以期适应游戏系统的要求，这种妥协的结果往往就是让游戏复制了一个又一个“勇者拯救世界”或者“魔王毁灭世界”的故事情节。技术的进步为游戏系统开创了全新的可能性，却让游戏系统与剧情越走越远，从而引发技术党与剧情党无尽的争论。我们无法想象由2D变成3D的《洞窟物语》会是一个什么样子？但是3D化的《恶魔城》可以作为一个参考，对于这个全新系统的评价各界褒贬不一，但对我而言3D化之后的恶魔城已经全然变成另一个游戏了。

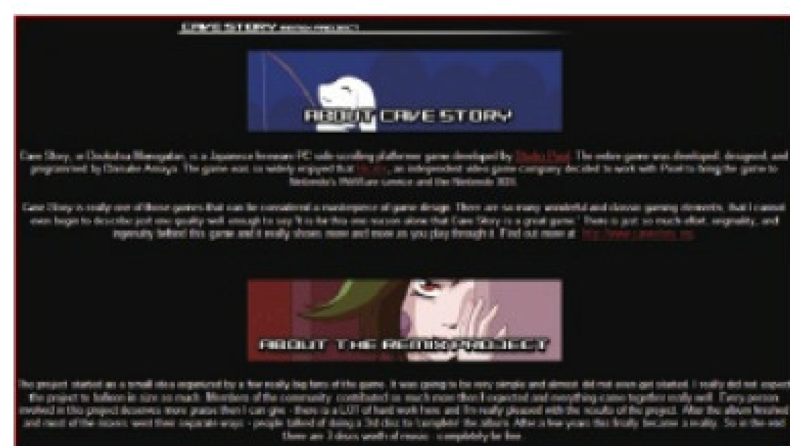




《恶魔城》的2D与3D之争至今也未见分晓

如今流行的播片电影式游戏互动体验似乎是对这种矛盾的一种处理办法。以《使命召唤》为代表的无数游戏也证明了这种形式的独特优势——那就是最大限度地发挥技术所孕育的画面声效优势来渲染剧情，同时最大限度地去除由技术产生的各种问题对剧情的干扰，让玩家可以在短时间内全身心地投入到游戏营造的气氛之中，达到一种名为沉浸（Immersive）的高峰体验。

客观地说，技术进步首先带来的是画面的进步。而画面的进步理应为游戏的剧情锦上添花才对，《最终幻想XⅢ》和《暴雨》等游戏都是成功的正面案例。然而事实并不如我们想象的那么美好，就像并非每一部小说改编的电影都取得成功一样，拥有优秀画面的游戏也并非无往而不胜，美轮美奂的画面并不能遮掩游戏本身的空洞。一味钻研画面却忽略其他要素的游戏同样钻进了技术所设下的圈套之中——这个圈套很可能是由硬件广商设下的。



《洞窟物语》的混音工程网站



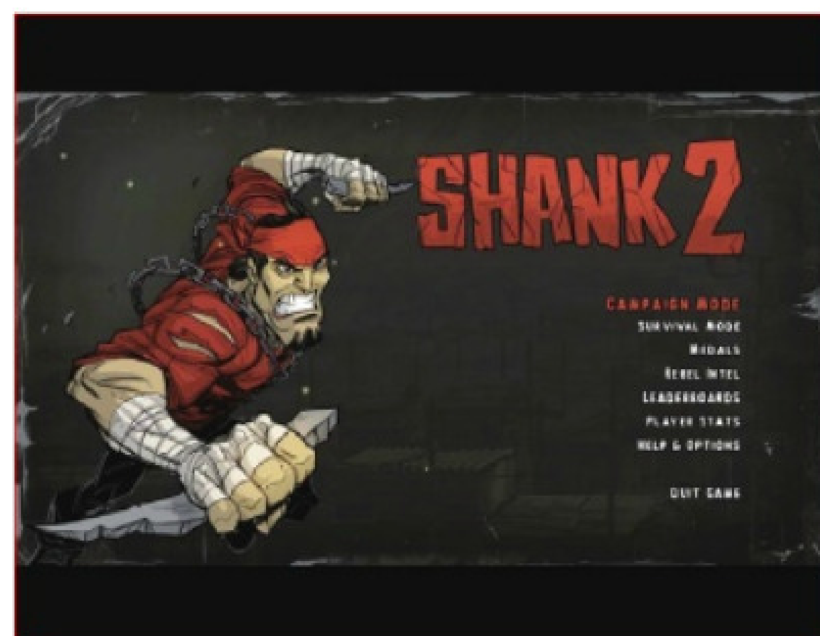
即使是《洞窟物语》这样的游戏也可以有MOD，图为HACK9截图

最近IGN给“一贯优秀”的动作游戏《忍者龙剑传3》打出了3分的超低评分。在游戏各种华丽流畅的画面特效后面，是游戏蹩脚的视角和操作，虽然这个评分多少有些意气用事的成分，但不难看出，模型再好，多边形再多，场面再大，也无法遮掩内涵的缺失。一款游戏的优劣，和主角多帅、动作多酷、跳的时候是否打个滚翻没有关系。现在很多游戏都喜欢像发面团一样将所有受欢迎的时髦要素糅合到自己的作品里去，结果却只能让自己的游戏成品充斥一个又一个空洞无物的气泡，最终毁了自己。

如果说游戏系统是一款游戏的灵魂，那么剧情便是一款游戏的骨架。但游戏的成败不但取决于其灵魂的柔软程度或者骨架的坚硬程度，而且取决于系统与剧情的结合方式。这两者的结合，无疑是依靠技术来完成的。技术既能让系统与剧情像氢和氧那样结合成柔和无比的水，也完全可以引发一次惊天的核爆毁灭一切。

游戏结束后——复刻还是新作?

不知道读者诸位还记得本文的主角《洞窟物语》吗？如果你已经通关，那么我们就可以在这里总结《洞窟物语》的特点了。它拥有一个不拖泥带水的游戏系统外加一段峰回路转的剧情。在此我们会惊讶地发现，这款游戏似乎完全没有仰仗技术的优势就将我们深深地吸引住了。



《Shank2》倒是不省硬盘

但实际上软硬件技术对游戏，尤其是对独立游戏的贡献是巨大的。在如今的年代开发一款如本作这样的2D游戏所需要的成本已经大大地降低了，试想若是时间回到20年前的SFC时代，个人开发同样素质的一款游戏简直是无法想象的一件事情。所以我们有理由相信，当游戏技术再发展30年，届时可能仅凭一己之力也完全可以创作出如《使命召唤》那般素质的独立游戏来了，甚至独立地控制虚拟的人物制作CG电影也不再是空想，诚如在游戏《电影大亨》（The Movies）中所演绎的那样。



复古游戏《勇者别嚣张》

技术的发展使得独立游戏的制作人有了越来越多的素材和工具可用。他们通过这些技术工具，将自己心中的游戏系统以一定的形式构建出来。无论是欧美的独立游戏、日式的同人游戏还是如今众多游戏的MOD，无不迸发着璀璨的灵感光辉，这其中的佼佼者，自然会被游戏厂商带到更多玩家的眼前，《洞窟物语》只是其中之一罢了。

实际上《洞窟物语》当时在日本只能以“反响平平”来形容，这主要是由于日本的电脑游戏所占的比重太小，用户面不广导致的。另外一点就是日本同人游戏的主旋律是“萌”，相比之下缺乏萌元素的《洞窟物语》显然算不得成功。

但是与在日本的情况不同，《洞窟物语》在经过欧美玩家英化翻译之后，激

起了相当大的反响，剥离了萌元素的《洞窟物语》似乎很合欧美玩家的口味，玩家自发地建立网站，建立游戏资料库，甚至将游戏的背景音乐进行Remix（混音）创作，游戏的影响力日益扩大，商业化也便水到渠成。

《洞窟物语》的胜利是游戏性的胜利。即使在3D游戏大行其道的今天，诸如此类的2D游戏依然有自己的市场优势。比如开发成本低廉，可以通过网络销售数码版本等。而当这些非常适合“杀时间”的小成本游戏与掌机平台相结合的时候，其身为“小游戏”的威力也进一步体现了出来。很多优秀的2D游戏都在掌机平台得以延续，比如《恶魔城》系列、《洛克人》系列等等。就算以3D机能为卖点的PSP，也推出了很多叫好又叫座的2D游戏，比如《逃生大师EXIT》系列、《啪嗒砰》系列，甚至是极度复古的《勇者别嚣张》系列等。

要游戏？还是要技术？

随着游戏技术的发展，离子效果，3D引擎，各种CG技术层出不穷。一时间，游戏的概念迅速扩张，评价游戏优劣的传统价值体系被打破，是否能同屏出现壮观的场面、是否有出色的物理效果、是否能给人身临其境的震撼等等全新的评判标准层出不穷。技术开拓了我们的视野，创造出全新的游戏方式，《德军总部》（Wolfenstein 3D）革命性地让我们用自己的视角控制人物在游戏中前行，开枪杀敌，《侠盗猎车手》让我们全身心地投入了一个虚拟的城市中，《全面战争》系列则让我们指挥千军万马奔赴战场……没有软硬件的进步，就没有如今丰富多彩的游戏模式。技术进步的贡献决不仅仅是局限于声光效果层面的，而是从本质上拓展了游戏的玩法与可能性：由2D到3D，由平面到立体，由单机到网络。这些由技术引领的变革深深地影响着游戏的发展方向。


PSP上的《无限回廊》（Echochrome）俨然将2D中的3D玩到了极致


同样耗时多年的Fez，这人物看起来是不是很有点《洞窟物语》的味道呢

但是当技术的发展演变为硬件攀比的海啸，当游戏厂商受制于硬件投资商的诱惑，当游戏制作人迷失于光影效果的海市蜃楼之中时，技术对游戏破坏性的一面便呈现了出来，以至于我们最终走到了这么一个浮躁的时代。技术的巨斧不断地砍倒号称经典的参天大树，将这些木材打磨重组创造出全新的模型。但是在此我们却要谨慎地使用“进化”一词，因为被技术的浪潮所吞没的并非全都是过时的腐尸与枯骨，其中也不乏光彩夺目的珍珠与珊瑚。当厂商与玩家都开始迷恋技术力量而忽略了游戏本质的时候，“游戏沙漠”的时代也许就真的离我们不远了。

好在我们还有独立游戏这个小众游戏类型继承古老的游戏基因，也许这其中有些是过时的玩意，有些又仅限于特定的游戏系统之下（如掌机），但这些游戏系统并未因此而失去其本质的游戏性，只要游戏系统本身是具有生命力的，那么无论技术进步到何时，以这些系统为基础的游戏依然会层出不穷——无论是复刻翻新还是推出续作。也许有许多人对如今越来越多的所谓“炒冷饭”感到不齿，但无可否认的是，这些冷饭正是游戏这条巨龙疯狂成长40年来留给我们的最大宝藏，结果有人手握技术之剑试图屠龙封神，其结局可想而知。

技术本身并不会破坏游戏性。剑法出众者自能灵活驾驭技术这把双刃剑斩将杀敌睥睨战场，但稍有不慎者却也会走火入魔大伤元气，一味崇拜新技术以及由此衍生而来的新游戏模式并不能让一款游戏变得比传统形式的游戏更加有趣，而连游戏系统也无心琢磨一心只顾追求画面效果与系统复杂度的行为则更是偏离了游戏的本质，只能说是自掘坟墓的行为。

游戏系统作为游戏的灵魂，决定了构成一款游戏的本质到底是顽石还是珍珠，软硬件技术只是决定对材料的打磨方式而已，是无法将一块顽石打磨成夺目的明珠的，游戏剧情则在最后决定一颗颗的珍珠会以何种形式被组织起来——无论是光彩夺目的珍珠项链还是光芒四射的珍珠宝塔都可谓各有千秋自成一派。当这三种要素被有机地结合起来形成一体的时候，才有可能创造出一款经典的游戏，三种力量是缺一不可的。


这是《最终幻想》系列中陆行鸟的进化过程，画面的进步由此可见一斑

废土猎人们，全新的热血战斗旅程展开 ！

无主之地2
Borderlands 2

■上海 暴雪Boy_神焰

制作：Gearbox Software
发行：2K Games
类型：主视角动作射击+角色扮演
发售日期：2012年9月
期待值：★★★★

“角色扮演动作射击”（Role-playing Shooter），这正是Gearbox对其门下得意之作——《无主之地》（Borderlands）的官方定义，而它也恰到好处地点明了此游戏的亮点所在，对于玩家而言，他们则同时爽到了豪快的打枪体验、疯狂的道具收集以及有趣的职业养成，以上再结合别具一格的卡通渲染画风和废土世界观，全球累计逾450万套的销量以及诸多圈钱DLC的热卖便显得顺理成章，续作的开发亦乘势上马！

故事篇

根据官方的说法，《无主之地2》的故事将发生在前作里的事件结束5年后。“从单纯的叙事角度来讲，一切都缘起避难所（Vault）的开启，至于玩家的新敌人则是一个自称‘俊脸Jack’（Handsome Jack）的家伙。”Gearbox的创意总监Paul Hellquist表示，“借助开采和加工Iridium——一种继避难所被打开后就广泛散播到潘多拉星球（Pandora）表面的神奇元素矿藏，‘俊脸Jack’变得富可敌国，得以顺利收购Hyperion企业，而后者在《无主之地2》里将继续保持其为潘多拉星球上的龙头武器生产商之身份。实际上，‘俊脸Jack’领导下的Hyperion已成长为潘多拉星球上最具主导性的势力，且‘俊脸Jack’视自己为整个星球的合法统治者，除狂热地推行他所奉行的铁腕独裁政策外，他还试图唤醒一头极其危险的上古外星怪兽来扩充麾下战力，故玩家同Hyperion与‘俊脸Jack’的殊死交锋将不可避免。”

角色篇

据悉，续作提供给玩家的角色选择同样为4个，均各自对应迥异的职业与战斗风格，他们分别是：



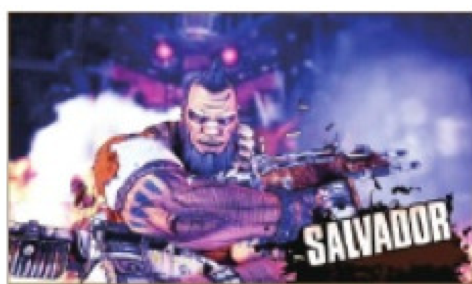
特色鲜明的人物设定



“俊脸Jack”



“俊脸Jack”和他的Hyperion军团俨然成了潘多拉星球上最强盛的势力



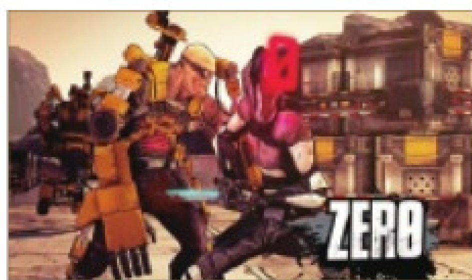
■外形粗壮的Salvador，职业是狂枪手（Gunzerker，明眼人一看就是自单词Berserker亦即“狂战士”演变而来），具备双手各持有一支枪械冲敌人猛烈开火（比如“左手火箭炮+右手步枪”或“双手各一支霰弹枪”）的能力。



■Maya，继Lillith之后又一名驰骋在潘多拉星球的女巫（Siren），特技是“相位监狱”（Phaselock），可将任意一名非Boss级敌人短暂地封印在一个能量球里面，令之无法行动。



■名唤Axton的突击队员（Commando）可以称作是前作颇受追捧的士兵（Soldier）一职的威力升级版，就好比Axton也随身携带有一台便携式炮塔，但实际上Axton相较一代里的Roland而言，其的相关技能要更为注重对炮塔的升级改造。



■被称作Zer0的刺客（Assassin），没人知道他长什么样子或他的真名，因为他整个人都包裹在华丽的紧身盔甲下，而通过布置全息投影制造的分身迷惑对手的同时本尊进入光学迷彩隐身状态，并近身以特制武士刀予敌致命一击是其专长。

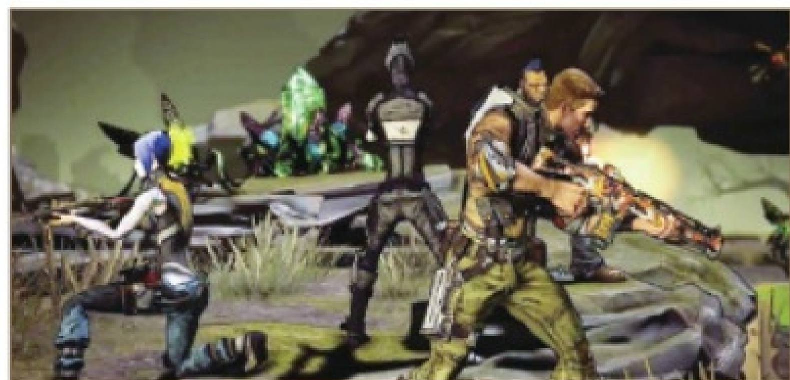
除此以外，一些活跃于前作DLC里的人气NPC角色也会在《无主之地2》里华丽地参上一脚，像那名美艳的女竞技场司仪Mad Moxxie。“大致来讲，绝大多数前作及附带DLC的人物都会在续作中以这样或那样的形式回归，除非他们确实已经被认定为翘了辫子。”本作的编剧Anthony Burch介绍说。如果你对一代的4人组仍然有很深的感情，那也毋需担心，因为Gearbox已经正式承诺会让他们以NPC的形式于续作里重装上阵——顺便说句，在去年的Gamescom大会上，官方曾放出一个Demo，演示中玩家的任务就是从土匪和机器人军团这两派势力的手下救出身为前作主角之一的士兵Roland。

另需值得一提的是，Gearbox决心以《无主之地2》为起点，向玩家展示一个更为真实和广阔的潘多拉星球。据消息灵通人士透露，《无主之地2》启用了无缝沙盒式的开放世界观。“要说最大的变革当属我们将采取何种途径来向玩家更多地展示游戏里的世界。”游戏的关卡设计师Jason Reiss特别说明道，“要知道前作中我们仅是向玩家开放了潘朵拉的一小块区域，现在我们会解除对玩家的限制，提供给他们继续探索这颗星球上的其他地带环境的机会。”

职业篇

同前作一样，每名角色均有3套技能树，对应不同的个人成长路线，玩家可以通过杀敌和完成游戏里的各种任务挑战来获得经验点，藉此解锁角色技能树的一系列辅助性能力，进而对自身基础属性与独有的主技能进行强化。“《无主之地2》中每一名角色所具备的技能总数目都比前作的任意职业所拥有的全部技能多30%。”游戏的概念设计师Scott Kester称。

前面提到，本作里的四大主角均具备截然不同的主动技能，就比如Maya的“相位监狱”，本是用作暂时屏蔽掉某个指定敌人的存在以减轻自己和队友的战斗压力，但若玩家学习了其“融洽”（Harmony）系技能树下的“甜美风暴”（Sweet Release）后，玩家与队友每杀死一名中了此招的敌人，都会有补血球掉落自动治疗全队成员；“残骸”（Wreck）则令玩家和队友在攻击被封在能量罩里的敌人时手中武器的射速与伤害输出都大幅度提升。怎么样，无论是单人作战还是组队刷怪，女


并肩作战


还记得Mad Moxxie和她的……嗯，你懂的

巫都可谓独当一面吧！

再来说说Salvador，作为一名狂枪手，他的优势在于可以临时双持任意两把枪械武器，而其超厚的防御也注定了他是一名当仁不让的坦克型肉盾角色。Salvador的技能树包括“怒意”（Rampage）系、“猛汉”（Brawn）系及“枪手”（Gun Lust）系，其中“怒意”系负责强化Salvador的双持能力，“猛汉”系可让他更抗打，至于“枪手”系可改善其伤害输出。截至目前Salvador的已知技能有像“黄金组合”（Divergent Likeness），可提升Salvador双持两把相同武器时的伤害输出，或是两把不同武器的的命中精度；“过热”（Overheat），令枪械的射击速度变快。

接着来看看突击队员Axton。我们说过，他和前作的士兵职业很像，实际上你确实可以把Axton视作Roland的究极进化版，因为Axton所装备的便携式炮塔要高级得多，更可针对不同的战斗需求进行专门的定制以符合各种需要。有情报显示，Axton的技能分为“游击队”（Guerilla）系、“火药”（Gunpowder）系及“生存”（Survival）系，依次对应短程攻击、中程攻击以及防守战的需要。只可惜官方到现在仅公开了Axton的两个辅助技能，其一是让玩家能够从远处以传送的方式布置炮塔，而自己则手持狙击枪或步枪安全地狙杀敌人；另外就是“压力”（Pressure），当Axton生命垂危时，其装填弹药和自身能量护盾恢复的速度都会得到极大的提升，并且玩家剩


图为Maya的技能树说明


Zer0的特殊技能是隐身

余的血量越低，该技能效应就越显著，听起来是不是很赞？

别忘了Zer0，那个神秘的刺客，一身炫酷的盔甲装束加招牌的武士刀让他看起来颇有“合金装备”（Metal Gear Solid）里的生化忍者（Cyborg Ninja）之风范，若要问为何Gearbox要给他安上这样一个让人听着摸不着头脑的名字，其实原因很简单：游戏中Zer0每终结掉一名敌人的性命，其面板都会弹出一个全息标识——“0”。闲话少叙，Zer0的招牌技能是“迷惑”（Deception），能令他布置一个全息分身来吸引敌人的火力，而自己则激活光学迷彩，进入肉眼不可见的“潜行”状态。需要指出，此模式下系统还会以高亮的形式醒目标出敌人的要害部分供Zer0快速克敌制胜，并且Zer0保持隐身时间越长，其伤害输出就越大，不过由于Zer0的隐身不同于前作Lilith的“相位漫步”（Phasewalks）那般有穿越时空,故而此时Zer0仍会被敌人的狂乱攻击波及。辅助技能方面，已知的有“灵巧”（Cunning）系的“猝不及防”（Unforseen），其作用是当Zer0脱离隐身模式时，先前所制造的全息投影分身会立即爆炸，杀伤敌人。

枪械篇


游戏的画面一如既往的给力


这些跳动的数字标识也是我们沉醉的一大所在

很大程度上讲，《无主之地》的成功要取决于那数量近百万计、属性随机生成的繁多枪械，但Gearbox的雄心绝非局限于此。“我们必须得承认前作里的很多枪械在外型和使用特性上都过于同质化。”游戏的艺术总监Jeremy Cooke表示，“它们很多都只是属性数值上存在区别而已。”相应的，Gearbox所持采取的解决方案是赋予不同种的枪械以更多的区别，像是从它们的“出身”做起。“Dahl是个走现代军工设计风的武器生产商，所出品的枪械都涂有迷彩。Maliwan推崇科幻系路线，其产品周身闪耀鲜明的光亮，混合以醒目的黑色线条纹饰。这样，玩家就能更快更好地分辨出不同的枪械了。”Jeremy Cooke告诉我们。当然，不同武器生产商门下的武器彼此间的区别不只局限于外型，还包括它们的性能等，像Dahl的武器就以开火稳定性高、精准、射速快而名扬潘多拉。

载具篇

我们很欣喜地获知，Gearbox还对载具系统进行了进一步的优化。Anthony Burch告诉我们：“载具系统也将会迎来一些变动。我们现在有了一种支持四人同乘的新载具，这使得玩家没必要为选择哪个好友与自己搭同一辆车、而另外的人只能另找别的车紧紧跟随纠结。换言之，队伍中每个人都可以坐同一辆车，并且每个人都能发挥作用，其中一个人负责驾驶，另外一个人负责操控炮塔，剩余的两个人可以窝在车厢里用自己的武器冲敌人射击。”

中国武侠游戏的新尝试

风卷残云



■晶合实验室 Joker

《风卷残云》是由上海秋千软件科技有限公司研发并由北京百游汇通网络技术有限公司代理其在大陆地区PC版的发行与销售。

《风卷残云》是为一款3D动作过关游戏，以传统武术的拳法套路为基础，利用水墨山水渲染的画面风格带给玩家不一样的游戏体验。《风卷残云》中的玩家扮演一位被流放边疆的王子——罗劲，由于国家的连年战事，罗被封为将军并召回故土帮助平定纷争。罗劲因此卷入一连串的事件中，面对祖国、荣誉、个人情仇的种种考验下，罗劲将如何应对这些命运的挑战？在整个游戏过程中玩家会遇到各种各样的武林高手，学习到各种招数，提升技能，招募帮手，内容丰富且充满挑战。作为国产游戏类型的新尝试，《风卷残云》是否能够再掀国产单机游戏新一轮的热潮，我们拭目以待。

游戏于2012年4月25日正式上市，有69元的普通版和169元的豪华版可以供玩家选择购买。

制作：上海秋千软件
发行：百游
类型：动作
发售日期：2012年4月25日
期待度：★★★★

长官，安布雷拉紧急对策部队向您报到！

生化危机——浣熊市行动

Resident Evil：Operation Raccoon City

■晶合实验室 Joker



《浣熊市行动》是《生化危机》系列的外传游戏，它把生化系列的恐怖生存风格转向合作类射击游戏，时间线安排在《生化危机2》期间。

主线故事中玩家将扮演安布雷拉公司的紧急对策部队中的一员，需要根据公司的指令，在僵尸围城的险境之下完成各种夺取、暗杀、突击任务。游戏中你将面对僵尸、失去控制的生化活体兵器，甚至是系列游戏中的人气主角——里昂·肯尼迪等敌人。

另外，由于《浣熊市行动》和《生化危机2》的时间线是平行的，所以也可以见到一些《生化危机2》中的经典场景，你将从不同的角度了解到G病毒泄漏的整个过程。游戏加强了“感染”的设定，在游戏中你将出现两种健康状态，分别是“受伤”和“感染”，一旦在“感染”的情况下无法迅速地找到解毒剂，你将面对自身化身为僵尸扑向自己队友的可怕情景。

本作还有一个“英雄模式”，玩家可以扮演熟悉的里昂、吉尔和汉克等角色。

制作：Slant Six
发行：CAPCOM
类型：射击
发售日期：2012年5月18日
期待度：★★★★

那些年，我们一起追的破坏神……

暗黑破坏神 Ⅲ
Diablo Ⅲ

■晶合实验室 Joker



《暗黑破坏神 Ⅲ》的故事发生在Tristam被摧毁后的20年，新Tristam在一片废墟之上重新建立，而世界各地想靠财宝和神秘事件发财的人们都聚集在了这里。而天空突然降下了一颗巨大的火球，死去的人们开始复活，城镇中的人们也开始发生了奇怪的变化。在这里，玩家们会遇到Leah，迪卡凯恩的养女。在她8岁的时候，凯恩收养了她，随后就跟着老凯恩研究废墟和各种神秘事件和遗物。

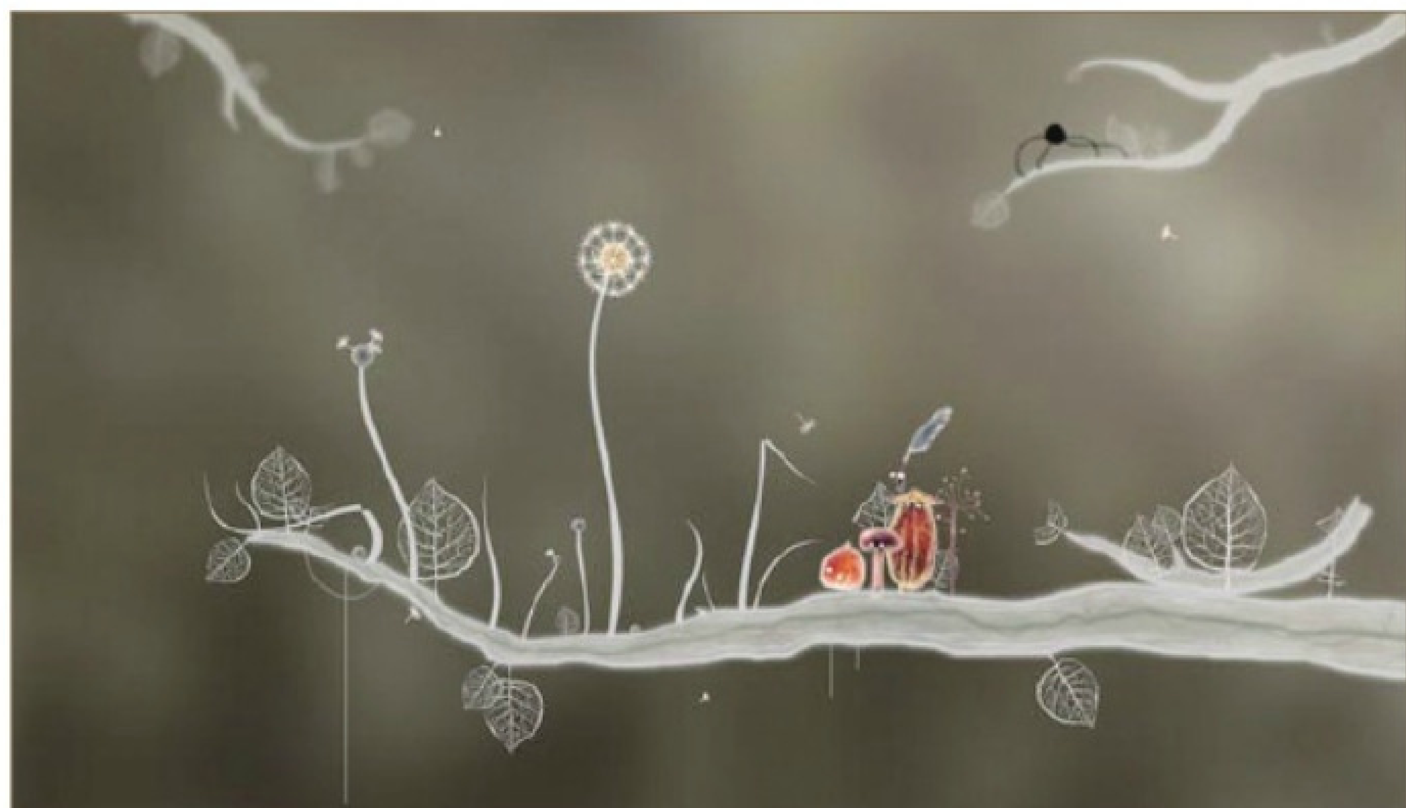
在《暗黑破坏神 Ⅲ》共有五种职业——野蛮人、巫医、魔法师、武僧和猎魔人可供选择，玩家将同种类繁杂，数量众多的怪兽进行心惊动魄的激战。游戏中的物品栏多了3个全新的物品，Nephalem Cube、Cauldron of Jordan和Stone of Recall。Stone of Recall类似于《魔兽世界》中的炉石，可以让你返回最近的城镇。Nephalem Cube与2代中的赫拉迪克方块有所不同，它只会拆解装备，让你获得原料以制作其他物品。Cauldron of Jordan节省了你回城卖东西的时间，如果你包满了，你只需要把不要的物品扔进里面，就会自动以市场价卖出。同时暴雪在《暗黑破坏神 Ⅲ》中加入了全新的技能升级选项。P

制作：Blizzard
发行：Activision Blizzard
类型：动作角色扮演
发售日期：2012年5月15日
期待度：★★★★★

一片文艺气息浓厚的治愈森林

植物精灵
Botanicula

■晶合实验室 Joker



还记得当年《机械迷城》给我们带来的惊喜吗？现在这个位于捷克的独立开发小组Amanita Design即将带给我们一部全新的游戏作品《植物精灵》（Botanicula）。

由Amanita Design制作、Daedalic Entertainment发行的《植物精灵》（Botanicula）是一款画风和玩法另类的冒险游戏，这一次Amanita Design带领我们离开了《机械迷城》中阴冷的工业区，来到了《植物精灵》中那色彩华丽宛如神话般的植物世界，大自然治愈心灵的气息迎面扑来。

游戏讲述了一个有害的生物威胁森林的生态，5位精灵战士前来保护森林，守护植物种子的故事。玩家可以控制 5 个角色，利用其各自独特的技能，在游戏过程中通过各种组合方式来解谜通关。游戏画面是一种可爱细腻的手绘风格，被有害生物污染的植物会以黑白来表现。操作方式只需通过鼠标点击，与环境的互动效果丰富，处处可见惊喜。

当年的《机械迷城》就已经让人眼前一亮，《植物精灵》相信同样不会让人失望，值得期待。P

制作：Amanita Design
发行：Daedalic Entertainment
类型：冒险解密
发售日期：2012年4月19日
期待度：★★★★

灵游坊与《雨血前传——蜃楼》

Soulframe同“雨血”前进的新脚步

■北京 海电机关枪



2011年12月，独立游戏《雨血2——烨城》正式发售，在满足了玩家的一个心愿之后，对于随后获得了投资，组建了专业团队“灵游坊”来说，随之而来的是真正的商业作品问题。核心向的玩家可能认为二代是一部不错的续作，但在外人眼里，二代仅仅是一款文艺向的小作品。所以一款真正的大作：《雨血前传——蜃楼》（以下简称《蜃楼》）在玩家的期盼中逐渐露出水面。当然，我们暂时还无法获取更多的信息，但采访到的信息表明Soulframe本人对新作品是信心饱满。

二代的困局与突破

在某些层面上，二代的确无法像一代那样被称为“神作”，大量为了出版发行而做的妥协工作使得其“独立游戏”气质并不如一代浓烈。但就画面表现方式，武功招式的进化，极具想象力的迷宫，复杂的剧情和多线结局，在对游戏创新上《雨血2——烨城》要远远超于一代。而且二代从开场便展现了大作的气质：深沉、激烈、复杂。虽然没有史诗般的剧情那样壮阔，却惊心动魄有如一流美剧，令人欲罢不能。

有些人似乎认为“雨血”系列会终结于RM这款简单没有表现力的系统中，当然Soulframe一再肯定《雨血2——烨城》是“雨血”系列最后一款用RM制作的游戏。在拥有了一个工作室以后，Soulframe已经不会再局限于这款小软件而无法施展自己的功力。

由于在2月下的报道中已经详细研讨了二代的内容，故此不再继续深究。

官方百科，一个全新的开始？

在3月份，“雨血”官网发布了2.3版官方百科。百科里详尽地包含了“雨血”世界里的人物、招式、物品、门派以及历史年表。对于发布的目的，Soulframe认为这是对一二代的一次比较好的总结。百科全书对于“雨血”系列来说，不但起到了补充的作用，更进一步拓展了这个谜一般的武林世界观，并给玩家留下无尽的深思与遐想，也算制作团队对玩家一次比较有诚意的馈赠，例如在历史年表中一二代的剧情描述更是精确到了时刻，在这里玩家可以一边玩游戏一边参照，别有乐趣。而且可能会吸引更多的玩家对“雨血”产生兴趣。

在官方百科中，我们不仅能看到游戏中原有的“组织行册”所描述的

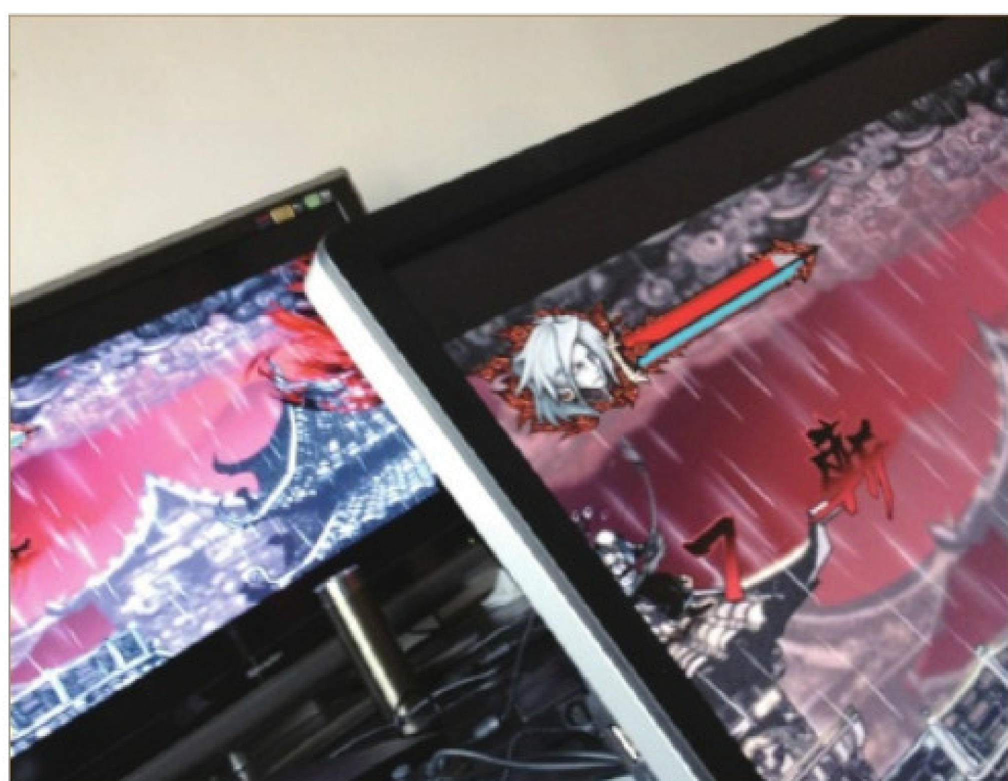
内容，而类似“追魂刀”“龙家”这些在游戏中一笔带过的人或组织也有了详细的补充，并留下了更多的悬念，似乎“雨血”系列有意将其扩展为类似《质量效应》一样有着复杂剧情世界观的作品。这次的百科全书，恐怕只是给玩家提个醒：好戏还在后头。

我们惊奇地发现“雨血”历史年表中出现了“一千多年后”，莫非“雨血”还要跨次元讲述其他故事？在这里可以联系到一些未来科技与传统武侠的结合的例子，比如《忍者龙剑传》《黄沙武士》等等。当然“雨血”系列究竟是否会走出这一步，我们将拭目以待。





移动版本的《雨血》一代



“蜃楼”每次的版本讨论都在电视屏幕和PC屏幕上同时进行，以便保证颜色和风格在两个平台上都达到标准



灵游坊团队经常聚集在一起研究主机平台上的大作

“蜃楼”展望

此前不久Soulframe放出的工程版截图中，我们发现现在画面的光影和粒子效果比起之前放出的版本强了不止一点半点。《蜃楼》中，一代《死镇》的手绘风格将会以加倍的精细度回归，跟同类游戏《闪客》与《胧村正》相比也不遑多让，还具有系列一贯的阴暗和冷漠的风格，又颇有Xbox360上游戏《洗碗工》的氛围。多层次的背景图像与丰富的场景元件搭配出“雨血”系列固有的阴冷、肃杀、萧索感觉。在操作上，手感将大大强化，各种连携、受身、判定时机、QTE等均根据古龙的武侠风格融入了游戏的操作之中。在发售问题上，Soulframe认为还是要先顾及游戏的质量，不会盲目地为了吸金而草草发售。

最令人振奋的是，《蜃楼》将会登陆PC、PS3、Xbox360等多种平台，也会发布适合触摸屏操作的移动平台版本。如果能成功地在国际市场发行了主机版本及移动版本，这将是国产单机游戏与国际接轨的史无前例的突破，让我们共同期待这样一款认真制作的作品出炉。

以下是本刊对Soulframe的采访实录：

对象：梁其伟 （Soulframe，以下简称梁） 采访人：海电机关枪（以下简称海）

海： *从一开始一个人凭着爱好和热情做游戏，到现在拥有一个开发团队，承载着无数玩家的希望来做游戏，感受有没有什么不同？*

梁： 没什么本质不同，以前是要认真做好游戏，现在也是一样。虽然现在是有一些资源了，不过我还是希望保持在当年很纯粹的那种在宿舍和课堂上做出《雨血》一代的状态。

海： *《雨血》在国外受到了很高的评价，我看您在接受别的媒体采访时提到，外国玩家对中国文化题材会产生猎奇心理，但是他们并不会真的投入大量精力来进行研究中国文化的内核，要想得到他们的认可，必须在游戏性上下功夫。是不是可以认为，游戏性是桎梏现在主流国产单机游戏的一个重要因素？《雨血前传——蜃楼》选用了最传统的ACT模式，是否也是因出于这方面的考虑？*

梁： 游戏毕竟是游戏，是需要互动的，图像，操作，谜题，节奏，规则，数值，都是很重要的内容。想纯凭“文化内涵”，是吸引不了欧美玩家的，或者别说吸引，你走都走不出去。如何用自己的文化作为切入点，然后用真正的游戏乐趣来征服跟自己文化背景不同的玩家，我觉得我们要向日本的游戏制作厂商学习太多东西。蜃楼改成了横版ACT，确实是基于这个方面考虑的。相对于回合制RPG来说，动作ACT的打击感，AI，操作等方面要求要严格得多，对团队是一个很大的磨练机会。而且ACT的游戏乐趣和玩法更富有普适性，并没有太多文化隔阂。可能因

为回合制RPG在国内是旱涝保收的类型，所以以前国产单机的ACT几乎没有，即便是ARPG都不多，我很怀念当年的《刀剑封魔录》，也对现在的《风卷残云》充满敬佩。

海：与GAMEBAR的合作，让您在独立游戏商业化这方面有什么体会和想法？是否要想成功地商业化，就得适当的做出改变和放弃，来更多迎合玩家的需求？

梁：改变是一定的。国内与国外不同的是，并没有所谓“独立游戏”的概念，你自己一个人做的游戏，会直接被玩家拿来与那些几十上百个人，几百上千万投资做出来的游戏做比较。不过这是好事，会激励你快速成长。也许如果我在国外做的话，可能长时间都会一个人慢慢做，做一部，卖一部，慢慢来，很清静。但在国内，慢不了，你会像被什么东西赶着一样，一定要做出一定的规模来，我现在所能做的，是在这个快速的成长过程中保持原来独立游戏那种心态，那就谢天谢地了。

海：在国外，《雨血前传——蜃楼》的主要发行途径为PSN和XBLA，在国内则是PC上的数字发行模式。但现在很多国内的独立游戏开发者都盯上了手机移动平台，有iOS和安卓两大系统，对于制作成本较小，宣传炒作较少的单机游戏来说，未来是否比PC平台更加适合？

梁：移动平台肯定是一个大趋势，我们现在正在进行《雨血》一代和二代iOS版本的制作，下一作前传使用Unity引擎也会直接支持两大移动系统，我们也与大移动游戏发行商Bigfish有良好的联系。

作为一个PC和主机党，我以前老看不起手机上的小游戏，但是逐渐地现在已经感受到移动游戏的魅力了，也有不少很喜欢的作品，国际许多成功的独立游戏在移动平台上也焕发出新的生命力，比如《机械迷城》《黏黏世界》等，能够让更广泛的玩家接触这种艺术般的游戏制作理念，当然是好的。但是话又说回来，一个平台能让别人成功，不一定能让自己成功。每个团队都有自己擅长的平台和表现方式，即使在积极介入移动平台，我肯定不能说我们是去淘金的，我只能说我们是去学习的。


从《雨血前传——蜃楼》开发截图可以看到游戏依旧保持了游戏中以往的艺术风格


《雨血前传——蜃楼》战斗画面显得相当华丽

海：现在的灵游坊是一个怎样的团队？我的一个朋友（墨家小矩）在大学毕业后毫不犹豫地选择了去灵游坊就职，作为领导人，您认为自己的团队最具魅力的一点是什么？我个人感觉，现在国内的游戏圈风气很浮躁，网游的强大吸金能力让很多想要投身这个行业的年轻人的想法都变得很功利，您是开发独立游戏起家，对这样的现象有什么看法？

梁：灵游坊现在还是个小团队，算是个工作室吧，我们也不可能与业界的其它公司做对比，只能做好自己的事情。我们没有HR，刚创立的时候想招人，就抱着试试看的心态在我自己的微博上放了一个工作室成立视频，里面有那么十几秒的正在做的新作片段，结果吸引来几百份简历，而且不少水平和经验都很出色。我们是在做游戏，不是在做以吸金为目的的互联网产品，我觉得这一点吸引了不少有理想，有能力，平时以主机和PC单机为主要游戏娱乐方式的业界好手。但是，即使是网游公司中，大量从业人员都是在边吐槽边上班，也都觉得主机和PC上那些次世代单机游戏才是真正的游戏，不过现在这个社会功利也没什么错。所以我很感谢我的投资人和合作伙伴，现在我们能够有条件让一部分梦想向前推进了，将来能够走到什么程度全看我们自己努力的结果。

海：您当初学习的专业是建筑，现在已经在游戏业创出了一片天地，今后是打算就此告别原来的专业，彻底的做一个游戏人了吗？

梁：还没闯出天地呢。其实彻底告别原来的圈子是不可能的，建筑地产行业中有许多我的老师，前辈，同学，朋友，有时候一些朋友间的帮忙都是免不了的。但是我肯定是会把游戏作为主业一直做下去的，会把灵游坊一直发展下去，请大家一如既往地支持和鞭策我们前进！

MASS EFFECT 3

质量效应3

■辽宁 枫红一刀流
天津 半神巫妖

极品	总评 9.0	
制作	BioWare	
发行	Electronic Arts	
类型	角色扮演	
语种	英文	
游戏性 Gameplay		9.2
上手精通 Difficulty		8.5
画面 Graphics		9.2
音效 Sound		9.3
创意 Creativity		8.5
剧情 Story		9.5

太空史诗三部曲——《质量效应》系列回顾点评

《质量效应》系列是加拿大著名游戏制作公司BioWARE于2007年开启的科幻题材太空史诗类角色扮演游戏。作为欧美角色扮演游戏最著名的制作公司之一，BioWARE在历史上曾经带给过玩家诸如《博德之门》系列、《无冬之夜》《星球大战——旧共和国武士》《翡翠帝国》等销量、口碑俱佳的大作。在完成了《星球大战——旧共和国武士》和《翡翠帝国》之后，BioWARE决心摆脱“星战”等需要购买授权的限制，开创出属于自己的世界观和游戏规则，这也是BioWARE制作实力日益强大后的必然之路，《质量效应》也就由此而诞生了。

《质量效应》初代的登场就十分惊艳，在蓝色冷艳的光影效果衬托下，游戏展现出了宇宙的后现代美学以及深邃、神秘的氛围。游戏将角色扮演同第三人称射击结合起来，在角色扮演方面延续了BioWARE长久以来的制作理念——注重队友互动、注重通过对话引领剧情发展以及玩家选择有善恶之分等特点，并且在之前几部游戏的基础上做了创新，制作出了游戏过程电影化的表现效果。而在第三人称射击方面可以看出BioWARE仍处于摸索阶段，狭窄空间内战斗时的视角混乱等问题暴露出了一些制作上的不足之处。不过《质量效应》初代最令玩家印象深刻的就是其精美的画面塑造出的浩瀚宇宙，各个行星不同的地貌和建筑风格让玩家的探索欲望得到了满足。



薛帕德回家了，这次，他要为自己的家乡而战

《质量效应》一代的成功为整个三部曲打下了坚实的基础，在此基础上，BioWARE虚心听取玩家意见，于2010年制作出了游戏的续作《质量效应2》。

《质量效应2》延续了初代的剧情、人物、世界观等要素，根据玩家的反馈去除了一代中一些鸡肋、冗余的要素，加快了战斗节奏和剧情推进。当然，更多的职业、武器、队友是必不可少的。同时BioWARE更改了弹药无限等设计，为的是让游戏的战斗部分更有节奏感，而从掩体射击的变化等方面也可以看出BioWARE在战斗部分做出的革新是最多的。不过战斗的改善也带来了一些不良后果——角色扮演成为了《质量效应2》中被玩家诟病的部分。首先是人物装备栏的取消以及剧情上的薄弱都成为了2代的瑕疵。薛帕德在2代中的大部分时间都用来与队友互动以及通过做任务来“摆平”队友，这让游戏的RPG部分显得激烈有余精彩不足。《质量效应2》除了激烈的战斗让玩家印象深刻外，就是那多达23个的DLC了，虽然很多评论家批评BioWARE或者EA的圈钱战术，但从市场反应来看玩家还是买账了，这也为《质量效应3》的问世打下了很好的基础。


愤怒的玩家为抗议《质量效应3》的结局而制作了一坨坨各种颜色的蛋糕寄给开发商，并附言说：无论你们选择哪种颜色，其实都是一路货色

也许是为了避开2011年年底的《上古卷轴5》，《质量效应3》在2012年3月才正式发售，这款薛帕德个人旅程的终结篇寄托了无数玩家的期望。事实证明，游戏本身是不负众望的，3代游戏基本结合了前两代的所有优点，去掉了大部分的缺陷。角色扮演成分的加强让游戏再次回到了RPG玩家希望的轨迹上，而战斗部分难度的增加也满足了玩家要求紧张刺激的战斗需求。虽然画面一直是《质量效应》系列的强项，但是BioWARE仍努力做了一些的改进，在2代中不能打开的抗锯齿在3代中可以完全打开了，这让游戏的整体感觉又上了一层楼。

在剧情方面，BioWARE看准了这是薛帕德的最后一部太空史诗，所以让他/她有机会为自己的母星——地球作战，这种回归被证明也是玩家喜闻乐见的。前代中各个队友的回归以及各种大事件的终结都让薛帕德三部曲有了一个比较厚重的背影。只是，3代的结局成为了本作唯一的遗憾，也许是BioWARE想让整部游戏更有“内涵”，或者说更“现实”一些，所以从游戏的后半部开始，那些和薛帕德并肩作战的队友就一个接一个的频繁牺牲，甚至在游戏最后结局处的红、蓝、绿三色选择中也没有任何一种选择能让玩家彻底满意。

有的玩家希望能在未来的DLC中解决这个问题，有的玩家干脆开始冷嘲热讽并寄出各种颜色的蛋糕给BioWARE的埃德蒙顿工作室表示愤慨。《质量效应3》本来可以为这部游戏史上注定青史留名的太空史诗三部曲画上一个圆满的句号，但恰恰是这个句号的收笔之处没有收好。BioWARE最终似乎也受不了玩家的群体围攻而开始松口，我们可以期待一下未来能有一个改变结局的DLC出现吧。



《质量效应3》种族简介

银河社会的政治经济文化中心——神堡（Citadel）

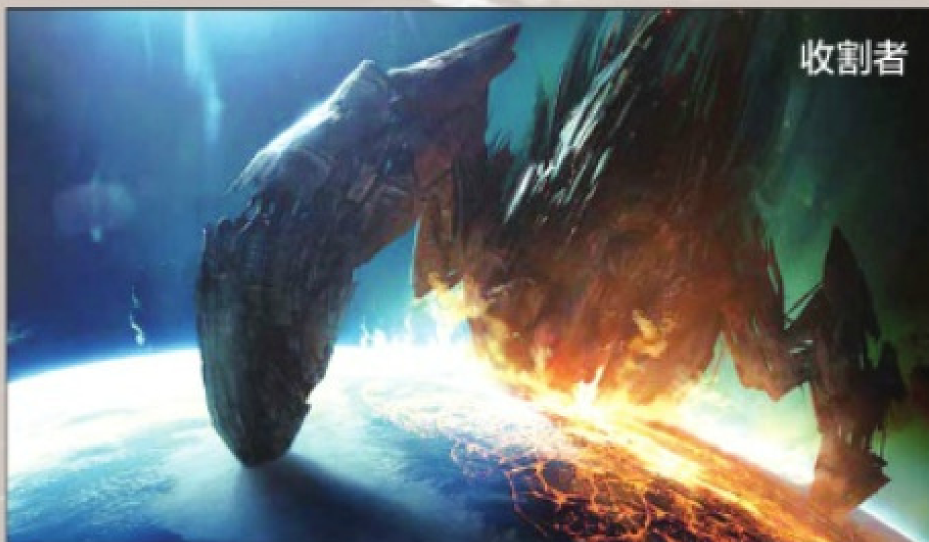


神堡是一座古老的空间站，据传是由普洛仙人建造的，它几乎是坚不可摧的，受攻击的时候会收缩护臂形成固若金汤的外壳。在普洛仙族消亡后，数以百万计的各种族人民在这里居住，逐渐成为繁荣的政治和贸易中心，多个种族在此建有使馆。

在居住区中心的巨塔是神堡理事会的所在地，这个理事会是由阿莎丽、突锐和赛拉睿三个种族代表组成的执行委员会，其中阿莎丽人擅长外交和调解，突锐人提供军事和维和力量，而赛拉睿人负责收集情报和信息。神堡理事会没有高于其他独立政府的权力，但它的决议在整个银河来说举足轻重。理事会中的三个成员互相平衡牵制，在妥协合作中享有利益。

凡在神堡建立使馆的种族都视为加盟种族，它可以向理事会提出议案，但不能参与决议的制订。人类在2165年成为神堡加盟成员，并在神堡理事会中谋得一席之地，继安德森之后，乌迪纳成为代表人类的理事会成员。

毁灭一切有机生命的收割者（Reaper）



每5万年从银河系的某个角落出现一次，收割银河系内所有的有机生命。而在地球上则有超过400艘的收割者处理飞船，每天屠杀近186万的人，粗略估算人类会在10年内完全灭绝。为了加快收割进程，收割者采用合作、收编等手段来消灭生命。有的人被处理飞船分解成液体储存起来，有的人委曲求全被洗脑成劳工，成为收割者的奴仆。

收割者拥有比银河系有机生命种族更高级的科技，拥有超光速驱动引

擎，能够在一天内航行近30光年。他们的飞船不需要能源补给，他们的火炮能让星盟最大级别的无畏战舰相形见绌。但是，他们也不是坚不可摧的，收割者的飞船没有量子护盾，只拥有动力屏障的飞船难以抵御三艘无畏舰的夹击。

上古种族普洛仙（Prothean）

5万年前的银河系中，普洛仙是唯一拥有高度文明的种族，他们在一次突如其来的大灾难中销声匿迹，据说是他们建造了质量中继器和神堡，使得无数种族得以在银河系中探索和扩张。普洛仙的遗迹遍布各处，虽然保存完好，但能够运作的设备却非常稀少，昔日的帝国文明湮没于历史的尘烟之中。

其实，普洛仙族并没有完全灭绝，本作中有一位来自远古的普洛仙人贾维克，通过维生舱沉睡5万年之久重见天日，加入薛帕德的阵营共同抵抗收割者。


普洛仙

军事强大的突锐族（Turian）

突锐母星帕勒文缺少金属，星球表面有较弱的电磁场，使大量的太阳辐射进入大气层。为了克服辐射伤害，突锐族的身体外表进化成坚硬的骨骼来保护自己。

除了帕勒文星，在偏远地带还有很多突锐族殖民地。酋长们各自为政，族人穿戴一些象征性的东西以及脸部标记与其他殖民地的同族区分开，各地之间的敌意愈见浓厚，最终爆发了一场统一战争，酋长们纷纷回归到政府的怀抱，虽然进入了和平时代，但突锐族人脸上的那些特殊标记至今仍保存着。

突锐族被邀请加入神堡理事会，担任星际维和的使命。他们缺少克洛根的凶狠残暴，没有阿莎丽的灵能和人类的适应能力，但他们有严谨的纪律和规模宏大的舰队，是理事会成员中武装力量最强大的一支。

突锐族和克洛根族发生过一场战争，结果被兽血沸腾的克洛根疯狂反噬打乱了阵脚，几乎沦陷自己的母星。后来，他们使用赛拉睿研究出的“基因噬体”使克洛根人失去优势并面临灭族的命运。

神堡理事会发布了一条新的法律，不许任何种族开启未知的质量中继器，为此人类的探索舰队遭到了突锐战舰的袭击，使得人类和突锐两族结怨，战争不断扩大升级，史称“初次接触战”。神堡理事会出面终结了这场战争，调解并签署了和平条约，要求突锐族给人类一定的战争赔偿。从此两族成为盟友，维系着礼貌而冷淡的外交关系。


突锐族

精于谍报和科研的赛拉睿族（Salarian）

赛拉睿族是新陈代谢极为活跃的温血两栖生物，他们的语速和动作都极快，拥有敏锐的观察力和跳跃性思维，在科研和情报领域拥有过人的天赋，其他种族在他们眼中则显得迟钝、笨拙。不过相应的，他们极快的代谢速度也使其寿命相当短暂，通常都活不过40岁。

赛拉睿曾经帮助原始的克洛根族成为士兵投入战争，但是恐惧克洛根武力的逐渐强大，他们为突锐人研制出生化武器“基因噬体”，用来镇压克洛根族。


赛拉睿


阿莎丽

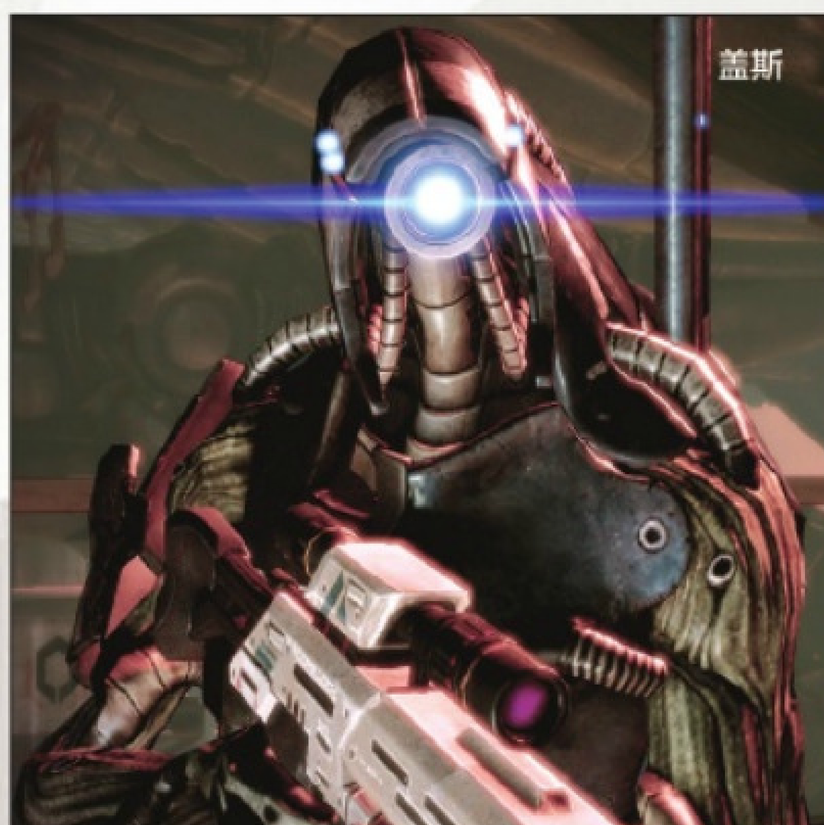
美丽长生的阿莎丽族（Asari）

阿莎丽是银河系拥有最高文明的强大种族，是继普洛仙消亡后第一个获得星际旅行能力的种族，也是第一个发现神堡的种族。阿莎丽人举止优雅，善于交际，并拥有出众的超能力，易于获得尊敬和喜爱。

这个种族是不分雌雄的，只是外貌偏向于雌性，独特的生理机能使他们的神经系统可以调节到适应其他种族的任何性别和个体进行繁殖。他们还拥有强大的细胞恢复系统，使其寿命长达千年以上。

机械种族盖斯（Geth）和它的缔造者奎利族（Quarian）

奎利人制造出盖斯（Geth在某汉化版中也被译为“桀斯”）一族，用来充当苦役和士兵的角色，为了让它们的工作更有效率，奎利人为其组建了一套内部网络，将每个单体都联系起来。盖斯在它们独特的网络中寻获了情感和自主意识，这让创造者奎利人感受到了危险和恐惧，决定将这些开始拥有思考能力的机械体关闭，然而计划失败了，盖斯族奋起反抗，从而爆发了黎明战争。





盖斯成为战争的胜利者，奎利人被赶出了母星，乘着舰队在星际中漫游。这是一支由5万艘飞船组成的舰队，作为1700万奎利人的新家园，舰队的资源非常紧张。因此，每一名奎利人在适龄时都要进行一个“云游”的成年仪式，他们必须离开舰队，找到对族人有价值的东西才能回归。



充满原始气息的蛮荒勇士克洛根族（Krogan）

克洛根是图岑卡星球上凶残野蛮的爬虫类种族，他们皮糙肉厚，能够抵御各种恶劣的环境，甚至酷热、极寒和毒物也难伤毫发。他们在掌握科技后发动了核战争，最终自食恶果，将自己赖以生存的星球变成了一片废土，克洛根被重新打回原始社会。

赛拉睿发现了克洛根族，帮助他们重建家园并加入银河社会，利用他们的力量结束了雷克耐战争。克洛根的壮大威胁到了银河系的其他种族，继而爆发了一场叛乱，突锐族的军队进行围剿。赛拉睿发明了一种叫“基因噬体”的生化武器，让雌性克洛根的繁殖能力急剧下降，使克洛根面临灭族的危险。

MASS EFFECT 3 《质量效应3》主角及同伴简介

薛帕德（Shepard）

薛帕德毕业于星盟特种部队学校，通过了最严苛的训练，被授予令人羡慕的N7军衔。最初分配在诺曼底号执勤实习，后来成为一名幽灵特工。幽灵特工是军队中的菁英，只听命于神堡理事会，有权以任何方式消灭威胁到和平与稳定的目标。幽灵特工多年来一直在暗中活动，在幕后解决问题。薛帕德作为本游戏的主角，允许玩家选择其性别。



詹姆斯（James Vega）

他是星盟军队的一名士兵，久闻薛帕德的大名，在本作中成了他的忠诚伙伴。薛帕德初次和他谈心是在诺曼底号的穿梭舱，两人进行了一场拳击赛，其间他道出内心的苦闷——曾经为了保存一份重要情报眼看着一群平民死去，而那份情报却没有被薛帕德采用，平民的死变得毫无意义。薛帕德劝他不必过分的自责，振作精神面对未来。此后詹姆斯报名参加了N7训练，在后背刺青来庆祝此事。



凯登（Kaiden Alenko）

凯登和阿什莉一样都是贯穿了三代的队员，凯登曾在神堡战役期间，在薛帕德率领的诺曼底号上担任中尉一职，现在他已在星盟战备中心担任特别异能师团的指挥官，少校军衔。由于童年时期被植入L2异能初级版本芯片，一直饱受头痛的折磨。

如果在一代游戏中凯登生还，那么他在本游戏最初的地球上会帮助薛帕德撤离，并陪着他前往火星寻找普洛仙留下的计划档案。那时他还不完全信任薛帕德，认为薛曾经和赛博鲁斯的幻影人结盟，可能和他们同流合污。

凯登在与伊娃博士的战斗中负伤，在神堡的纪念医院疗伤，期间乌迪纳议员发展他为幽灵特工。在神堡遭受赛伯鲁斯攻击的时候，凯登掩护理事会成员撤离，如果薛帕德不能说服他，则只有杀掉他。若他在此事件中幸存，则能加入薛帕德的队伍。


凯登

凯登是可以发生感情的角色。如果在一代中曾和他有过一夕之欢，那么在神堡袭击事件后，他和薛帕德可重建恋爱关系。

阿什莉（Ashley）

阿什莉曾是伊甸初星第二戍卫师团的炮兵长官，在盖斯军团袭击伊甸初星后，她被分配到薛帕德手下任职。如果在一代游戏中凯登死亡，那么阿什莉存活下来，在本游戏初章里出现的就会是阿什莉，她帮助薛帕德逃离被收割者攻击的地球，然后陪伴他前往火星调查普洛仙的计划档案，在与伊娃博士的战斗中负伤，被送往神堡医院救治。

在神堡袭击事件中，阿什莉掩护理事会成员撤离，此时若不能说服她，则只有杀掉她。若说服她，则在此事件后可邀请她加入队伍。

在阿什莉负伤的时候，薛帕德前往医院探视，阿什莉流露出对米兰达和杰克的厌恶，而对塔莉则感觉很好，说她“像邻家小妹一样可爱”。尽管如此，在任务“盖斯无畏战舰”中若带上塔莉出任务，阿什莉依然会表露出嫉妒的情绪。

阿什莉可以和薛帕德建立恋爱关系。在诺曼底号的私人终端会收到阿什莉的一封邮件，邀请薛帕德一起前去慰问姐妹莎拉，此行如果表现得温文谦恭会获得她的好感。不久再次收到阿什莉的邮件，约定在神堡会面，阿什莉向薛帕德表白心迹，并献上温柔一吻。在攻打赛博鲁斯总部的前夜，阿什莉来到薛帕德的房间，两人情话绵绵翻云覆雨。在地球临时指挥部，薛帕德为阿什莉背诵了坦尼森男爵的诗“轻骑兵进击”，说当结束这一切时，就会携她一起回到家园。


阿什莉

伊蒂（EDI）

她（准确地说应该是它）是诺曼底SR-2的情报源和数字战备防御系统，船员能在任意终端设备或无线电和她联系。在二代的故事中，收集者对诺曼底号发动了一次进攻，飞行员“小丑”授予伊蒂对诺曼底系统的完全通行权限，使得飞船得以逃离。

在本作中，伊蒂侵入了赛博鲁斯成员伊娃博士的身体，成为薛帕德的新队员。伊蒂拥有自主意识，并逐渐拥有情感，探索爱情领域的美妙。在炼狱酒吧，薛帕德和伊蒂就新躯体探讨技术细节，发型和脸庞的样式和柔韧度等。

在任务“盖斯无畏战舰”中若带上伊蒂，她会为军团的遭遇感到震惊，也为之后军团的牺牲感到悲伤。若薛帕德决定消灭盖斯一族，她会质问薛帕德人工智能生命存在的意义，如果遇到危急情况，是否会牺牲她来换取小丑的生存。最后，她感谢薛帕德让盖斯一族获得永远的解脱。

在游戏的末期，普洛仙人贾维克和伊蒂发生争辩，认为伊蒂可以销毁掉，他讨厌任何的人工智能设备。而伊蒂则认为普洛仙人是野蛮的帝国主义，用铁腕手段打击和统治所有的弱小者。



伊蒂

在情感方面，伊蒂是倾向于小丑的，尽管两者之间经常拌嘴，主角有几次机会鼓励、撮合他们。如果在游戏的末尾，如果薛帕德选择合成的结局，那么就会出现小丑和伊蒂依偎在一起的画面。

盖拉斯（Garrus Vakarian）

盖拉斯是一名出色的突锐族狙击手和战斗工程师，在15岁的时候进行枪械训练，然后追随父亲成为神堡安全部的一员。在调查萨伦的案子中，他最终发现萨伦被霸主洗脑了，于是不顾高

层的命令继续追查下去，后来被薛帕德纳入麾下。如果盖拉斯在二代游戏中存活，那么本作中在前往帕勒文星寻找战团长的时候会遇到他，再度成为薛帕德的左膀右臂。

忠诚而风趣的盖拉斯是可以发生恋情的，前提是薛帕德必须是女性，并在二代中发生过恋情。在从帕勒文星归来后，盖拉斯会在主炮舱询问薛帕德，他们现在该如何面对。薛帕德风趣地说：非常为他脸上的伤疤着迷，盖拉斯看来很受用这种说辞。薛帕德继续剖白心恋，说不愿再错失他，并亲吻了他脸上的疤痕。

当在神堡见到他时，两人一起乘穿梭机来到神堡之巅，盖拉斯问薛帕德是否愿意成为突锐女人，薛帕德说为了他愿意做一切事，两人拥吻。此后两人进行射击比赛，为了维系他的自尊，薛帕德故意射偏。在进攻赛博鲁斯的前夜，两人在船长室一夜欢娱。薛帕德从噩梦中惊醒，盖拉斯安慰她说：从前曾经历过种种险况，但至今仍然活着，此番的战斗也不必担心。


盖拉斯

贾维克（Javik）

贾维克是DLC“来自灰烬”（From Ashes）中增加的队员，他是上古普洛仙族唯一存活至今的人物。普洛仙社会有很多的“天神”，他们的身上拥有某种卓越的美德，而贾维克就是其中一员，他代表的美德是复仇。

贾维克是普洛仙帝国最后的勇士，在5万年前普洛仙和收割者的战争中，普洛仙的大本营神堡失陷，贾维克和同伴躺进成百上千的维生舱长眠于伊甸初星的地底，希望有朝一日重返家园。然而不幸的是，有人破坏了此次行动，只有贾维克幸存下来。薛帕德和塔莉在调查伊甸初星的营地时发现了贾维克，贾维克大梦初醒，对这些劣等民族掌握着银河系感到震惊，同意和薛帕德一起抵抗收割者，并愿意提供有关擎天炉计划的催化剂信息。


贾维克

莉亚拉（Liara T'Soni）

莉亚拉是一名阿莎丽研究员，曾花费50年的时间来研究普洛仙的技术和文明，以及他们消亡的原因。她的“父亲”是族长贝妮西亚，但她们父女之间的关系早已疏远了。她现在“只有”106岁，在阿莎丽族中还是一位小女孩。

莉亚拉是贯穿三作的队员角色，出色的异能者。基于她对普洛仙的研究，在调查伊甸初星的普洛仙遗迹时会强制出场，为找到贾维克这个活化石兴奋不已。但是，随着对贾维克的深入了解，她越来越感到失望。从前她想像中的普洛仙是智慧和文明的守护者，但从贾维克的身上只看到了冷漠和凶残，因此两人之间经常发生不愉快的辩论。



莉亚拉

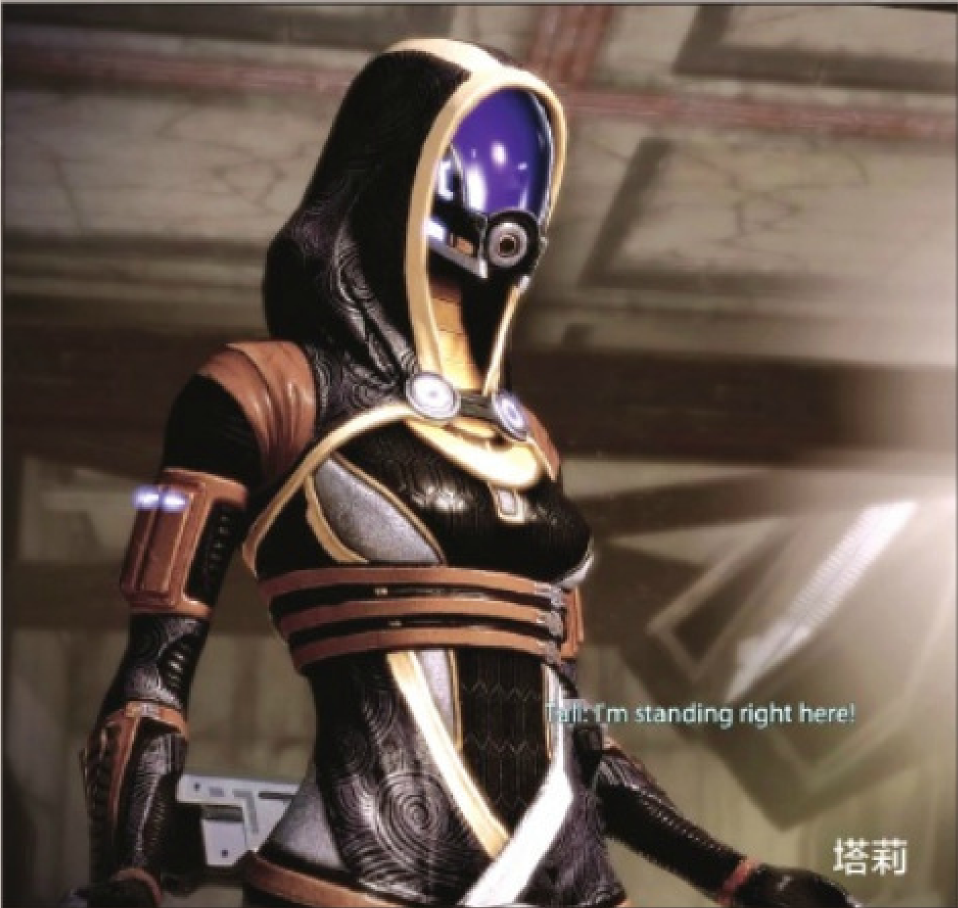
薛帕德在神堡的阿波罗咖啡厅见到了莉亚拉的父亲贝妮西亚，薛帕德促成她们父女见面，使两者曾经僵化的关系大为改观，莉亚拉称他是“每位女孩都喜欢的父亲”。

在大战前夕，莉亚拉说有一个美妙的礼物要送给薛帕德，并询问他喜欢什么样的小孩。阿莎丽族独特的繁殖系统，使她能够挑选薛帕德基因里某些特征，再与自己的基因相融合，从而诞生出自己的孩子。无论生死，薛帕德都将拥有一名阿莎丽族的小孩。

塔莉（Tali'Zorah）

塔莉是一名奎利族机械师，在她云游期间获得了一件盖斯核心存储器，从而揭发出幽灵特工萨伦曾为盖斯效力的事情，因此成为了诺曼底号的一员，在神堡之战中效力于薛帕德指挥官。塔莉返回奎利人的移民舰队后不久，前往海斯特罗姆执行任务，在遭受盖斯攻击的险境下被薛帕德搭救，重归薛帕德的麾下。

本作中的塔莉已是奎利族的上将，陪伴薛帕德前往盖斯的无畏战舰终止收割者的信号。在最



塔莉

后，盖斯的领袖“军团”在往内部网络上传收割者数据的时候，塔莉感到万分恐惧并要求薛帕德阻止他。此时是关系到盖斯和奎利两族命运的转折点——如果没有阻止军团，绝望的塔莉会摘下面具跳落悬崖。如果阻止了军团，军团会变成敌对，那么塔莉会为了营救薛帕德而毁灭军团。如果薛帕德拥有较高的模范值，就能够让两族和平相处，那么军团会为盖斯牺牲，塔利悲伤地摘下面具望向落日余晖。尽管没有看到塔莉的脸庞，我宁愿相信盖拉斯所说的：“我虽然从未见过塔莉的脸，不过我相信，就如同你们人类所说：在那个面具下面有着一个天使。”

本作的塔莉是可以发生恋情的，如果在盖斯事件中塔莉没有跳崖，塔莉会说：“我们之间没有任何的阻碍了。”回到诺曼底号的时候，塔莉说在薛帕德的房间里落下件东西，这时回到船长室的桌头就会看到一幅摘掉面具的塔莉的照片……

MASS EFFECT 3 《质量效应3》恋爱指南

在《质量效应3》中可以发生恋情的角色有：凯登（阿什莉）、戴安娜、莉亚拉、科尔特斯中尉和特雷诺。如果在前作中曾和盖拉斯、米兰达、塔莉和杰克发生过恋情，在本作中才有可能成为恋人。詹姆斯和伊蒂不能和主角发生恋情，但主角可鼓励伊蒂和驾驶员乔克发展感情。以下是主角与各角色的恋爱指南：

阿什莉：主角仅限男性。①在从火星回到神堡后，前往医院探望阿什莉；②阿什莉会发出一封邮件说已经基本恢复，可以接见亲友了；③前往平民住宅区购买一本坦尼森书送给阿什莉，会使她对薛帕德的感情升温；④从帕勒文星归来后，前去探望阿什莉；⑤阿什莉会提出约会请求，薛帕德前往平民住宅区与她幽会。



薛帕德向米兰达表白自己的心迹

凯登：主角男女皆可，如果在《质量效应》中曾经发生过恋情，在本作可旧情复燃，也可开展新的恋情。①从火星回到神堡后，前往医院探望凯登；②凯登会发出一封邮件说已经基本恢复，可以接见亲友了；③前往医院休息大厅的售货亭购买一瓶TM-88秘鲁威士忌与凯登共饮，使两人感情升温；④薛帕德从帕勒文星归来，前去探望凯登；⑤凯登会发出一封邮件请求约会，薛帕德前往平民住宅区赴约，对话中选项适当的话，两人确立恋人关系。

戴安娜：主角男女皆可。①在第一次游历神堡码头区域的时候遇到她，邀请她前往诺曼底号作随队记者；②前往引擎室和她聊天，在解决神堡袭击事件后，她会请薛帕德到她的房间，如期赴约。③在“盖斯无畏战舰”任务中，选择让军团上传代码。

杰克：主角仅限男性。①必须在《质量效应2》发生过恋情；②完成特雷诺交给的任务“格里瑟姆学院：紧急撤离”，在任务中和杰克的交谈要彬彬有礼，言辞得体；③任务之后在穿梭机中，会出现一次模范风格的动作反应；④收到一封杰克的邮件，约定在神堡的炼狱酒吧会面，薛帕德前往酒吧赴约，向她表白自己一直很想念她，需要她回来。

莉亚拉：主角男女皆可。在《质量效应》中曾经发生过恋情，在本作可旧情复燃，也可开展新的恋情。①每完成一个主线任务，都到莉亚拉的房间里聊天，尤其第一次在诺曼底号自由活动的时候，很多此前有过恋情的角色，此时可以和他们叙旧，为旧情复燃埋下伏笔；②在主线任务“图岑卡”前，到平民住宅区找莉亚拉聊天；③在个人电脑终端收到莉亚拉的邮件，然后利用船长室的终端邀请她聊天，选择礼貌的语气向她表白，想和她发展超越朋友关系的感情；④收到莉亚拉的邮件，前往平民住宅区的底部赴约，再次提到发展感情的事，进行接吻并确立恋爱关系；⑤在主线任务“塞伯鲁斯指挥部”之前，能看到和莉亚拉滚床单的画面；⑥在主线任务“地球”的临时指挥部里，见安德森之前和莉亚拉交谈，有一段额外的剧情画面。

米兰达：主角仅限男性。①必须曾在《质量效应2》中发生过恋情，她不会出现在诺曼底号，始终和薛帕德若即若离；②在主线“莱诺奇”之前，到神堡的诺曼底码头见米兰达；③在神堡袭击事件后，收到米兰达的邮件，薛帕德前往神堡大使馆的幽灵办公室，和米兰达连线通话；④再次收到米兰达的邮件，薛帕德前往平民住宅区的公寓和她见面，这时提出再续前缘。

盖拉斯：主角仅限女性。①必须曾在《质量效应2》中发生过恋情；②从帕勒文星归来后，在主炮舱和盖拉斯聊天；③在从图岑卡归来



在神堡的子午线市场和莉亚拉约会

后，前往舰桥找盖拉斯谈话；④前往神堡找盖拉斯聊天，确立恋爱关系；⑤如果选择和其他人发展感情，在地球决战前到主炮舱，会撞见盖拉斯和塔莉拥吻。

特雷诺：主角仅限女性。①她只会在诺曼底号的作战信息中心出现，每完成一个主线任务后都要和她谈话，选择有利于发展感情的选项；②在完成神堡袭击事件后，特雷诺提及一款策略游戏；③接收到一封特雷诺发来的邮件，提到玩游戏的事情；④在船长室邀请她一起玩卡牌游戏。

科尔特斯：主角仅限男性。①第一次在诺曼底号自由活动时，到穿梭机舱和科尔特斯中尉交谈；②科尔斯特因为一位朋友的死而心烦意乱，薛帕德劝他到神堡闲逛散心；③在神堡的码头和科尔特斯聊天；④前往码头候机厅的难民营和科尔特斯聊天；⑤前往神堡的炼狱酒吧见到科尔特斯，提出和他交往。

塔莉：主角仅限男性。①必须曾在《质量效应2》中发生过恋情；②在主线“盖斯无畏战舰”后，在诺曼底号和塔莉交谈，提出再续前缘；③在主线任务“莱诺奇”之前，收到一封塔莉发的邮件，然后邀请她到船长室一叙，再次提出再续前缘。如果此事件没有触发，塔莉则再无机会成为恋人；④在主线任务“莱诺奇”前，到神堡见到塔莉正在争辩，选择支持她；⑤在诺曼底号的船员甲板看到塔莉饮酒微醺，并和盖拉斯说着话；⑥在主线任务“莱诺奇”后，如果想和塔莉确立恋爱关系，要前往诺曼底号的引擎室找塔莉，得到一张她脱去面罩的照片，该照片会在船长室的床头摆放；⑦如果选择和其他人发展感情，在地球决战前到主炮舱，会撞见塔莉和盖拉斯拥吻。


薛帕德与塔莉结成幸福的一对

《质量效应》剧情回顾

2157年，人类发现自己并不是宇宙中唯一的存在。之后人类找到了用于银河空间跳跃的古代科技——质量中继器，成为银河系大家庭中的新成员。而所有这些新技术，都是以一种主宰时空的神秘力量理论为基础。对于这一神秘理论，银河系中的各文明种族均称之为“质量效应”。“质量效应”理论及其应用技术是远古智慧种族普洛仙留给全体银河文明种族的宝贵遗产，在普洛仙族建造的巨大空间站——神堡里，聚居着几十个外形各异的银河系种族，以及性情各异的各族大使们。

薛帕德是星盟第一个人类幽灵特工，随着诺曼底SR1号巡逻时收到一组求救信号，于是前往伊甸星球调查普洛仙遗留下的信标，这个信标也引起敌对机械种族盖斯的注意。而人类星盟遭到了突锐人赛伦的背叛，他原本是神堡星盟的幽灵特工之王，他给盖斯下达了杀无赦指令并启动了信标，然后乘坐巨型太空舰船“主宰”安然撤离，留给薛帕德的是刻骨铭心的惊悚体验。

回到神堡，薛帕德组建了一支队伍，有人类军官阿什莉和凯登、突锐警官贾瑞斯、克洛根赏金猎人瑞克斯，以及神秘的奎利人塔莉。一行人开始银河大追袭，解救了性感的阿莎丽族少女莉亚拉，并挖掘出赛伦和太空女巫麦姐的黑暗秘密。原来一种名叫收割者的生物，每5万年会出现一次，收割银河系里的有机生命。而塞伦所乘“主宰”不仅是一艘飞船，也是收割者的本身。



在一代游戏的末尾，薛帕德说服敌视人类的赛伦自我了断

随着发现更多的普洛仙遗迹，证实普洛仙是早已灭绝的古代物种，正是他们建造了质量中继器和神堡空间站，收割者利用这些遗迹来收割银河系生命。薛帕德率领星际联盟舰队，和赛伦势力展开一场宏伟的太空战斗，成功摧毁了“主宰”并杀死赛伦。

一个月后，诺曼底号在巡游的时候遭到不明身份巨舰的攻击，薛帕德坠落太空……

《质量效应2》剧情回顾

两年后，薛帕德在塞伯鲁斯空间站醒来，遇到了新队员米兰达和雅各布，突围出来前往塞伯鲁斯的总部，见到有着机械蓝眼的幻影人，他向薛帕德解释两年来发生的事情，并告知有一群收集者正攻击人类的殖民地。

薛帕德乘坐诺曼底SR2号开始寻找伙伴，在欧米茄空间站招募到赛拉睿超级科学家莫丁，还有恶霸大天使贾瑞斯。在炼狱号太空监狱里释放了超能力罪犯杰克，这位脾气火暴的疯丫浑身刺满了图腾文身。在一块殖民地里，重逢前队员凯登（或阿什莉），接着遇到了功力高超的刺客塞恩、阿落丽族的裁决者萨玛拉，还有永远身穿防护服的塔莉。

随着调查的深入，得知这些收集者就是存活下来的普洛仙人，他们被收割者改造成了永世奴仆，并准备攻袭地球。薛帕德必须找到开启欧米茄四号中继器的方法，进攻收集者的大本营。趁薛帕德外出的时候，收集者入侵诺曼底号劫走了一些队员。薛帕德将剩余的队员召集起来，和收集者展开一场决战。

决战打响后，根据此前的一些选项，还有诺曼底号的强化状况，有的队员会命殒于此。进入收集者的集地，解救出被劫持的队员（也有可能来不及拯救），并发现收集者的阴谋，他们利用化骨后的人类残液结合收割者的技术，打造出新的收割者物种。这时幻影人联络薛帕德，要他们不要摧毁收集者的基地，薛帕德必须作出一个决定。

可是无论如何，地球仍然没有躲过被收割者袭击的命运……



在二代游戏中重生的薛帕德带着一帮新队友重返银河系

《质量效应3》主线和重要支线任务

操作键位

移动：W、S、A、D
走路：左Ctrl
使用/掩护/疾跑：空格
任务目标：V
掩护转身：鼠标中键
快速保存：F5
快速读取：F9
填弹：R
近战：F
切换武器：X/鼠标滑轮
命令界面：左Shift
命令集合：C
命令队友：Q/E
攻击指令：Z

1.序章（Prologue）——突如其来的灾厄

解甲归田的薛帕德（Shepard）呆在公寓里，无聊的透过窗户朝庭院眺望。一名男孩正玩着飞船模型，欢快地飞奔着。詹姆斯（James Vega）进入房间告知，国防委员会要见他。

薛帕德在走廊上见到安德森（Anderson）上将，两人动身赶往会议厅。安德森说有大事件发生了，哈克特（Hackett）上将正在调兵遣将，消息估计已经传到星盟。薛帕德知道，一定是收割者（Reapers）现身了。在路上还会遇到前作队员凯登（Kaiden Alenko）或阿什莉（Ashley），这里遇到那位队员会依据1代剧情中让哪位队员存活下来而定，若没有导入存档，则默认遇到的是凯登。如果在前作中他（她）没有和主角发生感情，则在本作中有可能展开一段浪漫情缘。

在会议厅里，薛帕德向议员们介绍了收割者的可怕，现在的问题不是如何防御它，而是怎样才能活下去。正说话的间，庞大的收割者从空中现身，一举将议会大厅摧为残垣断壁。薛帕德和安德森从废墟中爬起来，决定赶往宇航中心的机库，乘坐诺曼底号离开此地。

此时熟悉一下游戏的控制操作，在屏幕左上方是技能快捷栏，按数字发动技能，屏幕下方中央是主角和队员的血量。移动、射击和通常的TPS游戏没什么区别，只是跳跃、场景互动和掩体保护都是用空格键，这点需要适应。屏幕上若出现V，按住V键会看到特别值得注意的事件，可以得到额外的经验。

此时会遇到初期的收割者——尸傀，它们行动速度快，但生命值极低，随便用手枪即可消灭，在弹药不够用的情况下可用F键近身格杀。若按住F键还可蓄力攻击，可以击杀稍强悍的敌人。

进入房间杀掉试图进来的敌人，然后上前撑开门缝让安德森通过，这时身后的通风道传出异响，过去调查见到庭院里见过的那名男孩，他不肯跟随薛帕德离开。继续前行，遇到两名人类士兵，解决掉出现的食人魔（Cannibals），和士兵交谈，得知附近坠毁的战斗机那里有通讯电台。

赶到战斗机的残骸旁，拾取新武器M8复仇者，此枪射速快，伤害也高于初始的手枪。安德森使用电台和诺曼底号联络，随后两人防御进攻的敌人。对付尸傀和食人魔这类血肉之躯，使用燃烧弹是不错的选择，能够在一段时间内对它们造成持续伤害。

诺曼底号终于出现，而安德森不肯撤离，决定留在地球领导人类抵抗收割者。他将薛帕德官复原职，命他前往神堡太空站向星盟议会请求援助，并争取尽可能多的力量拯救人类。在起飞的时候，看到那名男孩所乘的穿梭机坠毁，薛帕德心中弥漫起一丝感伤和无奈。


来到屋外，看到温哥华城区浓烟滚滚，满目疮痍

2.火星（Mars）——普洛仙人的秘密档案

诺曼底号正要飞往神堡，这时哈克特上将连线通讯，要薛帕德立即赶往火星前哨基地，那里的人类军队一直在研究普洛仙人（Prothean）留下的档案，那些档案里可能会有消灭收割者的方法，那可是关系到人类存亡的救命稻草。

在飞船上可以和队员们聊天互动，在对话的时候会出现反应动作，屏幕左侧的红色图标表示是叛逆风格的选项，而右

侧的白色图标表示模范风格的反应。

薛帕德带着詹姆斯和凯登着陆到火星，拾取地上的M92螳螂狙击枪，它填弹较慢不适合近战，只适合躲在掩体后面远程狙杀敌人。往前遭遇塞伯鲁斯（Cerberus）部队，这些突袭士兵可用M8自动步枪清理。

进入建筑内部见到原队员莉亚拉（Liara T'Soni），她说这里有普洛仙人遗留的档案——关于消灭收割者的计划。只是普洛仙人还没来得及实施计划，就被收割者给收割了。塞伯鲁斯显然也对这个计划感兴趣，得赶在他们之前拿到档案。档案放在天桥通道一端的档案馆里，需前往控制室打开通道。



在火星基地内遇见莉亚拉

正说话的时候有大群塞伯鲁斯士兵杀到，薛帕德和莉亚拉一道阻击敌人，在这里练习启动队员的技能。按住Shift键切出技能菜单，在上面点选莉亚拉的黑洞技能，它能使附近的敌人悬浮到空中，用来消灭掩体后的目标很管用。像这种穿有厚甲或护盾的敌人，用干扰弹和燃烧弹都可以解决。

消灭二层平台的敌兵后，操作车辆升降台的控制终端，利用平台跳到二层走廊。进到房间，用蓄力攻击解决掉一名士兵，然后到控制室收集道具，武器弹药和升级组部件都不要错过，每到新场景都需留意，尤其边角旮旯，有闪光的地方不妨过去调查一下。用控制台打不开通道的门，得寻找其它通路过去，在监控屏幕上看到伊娃博士一闪而过。

来到外部场景，风暴扬起浓烈的尘烟。爬竖梯到下层，往前找到密封舱门，在食堂大厅消灭外边的塞伯鲁斯士兵。进到监控室，发现基地里的伊娃博士是塞伯鲁斯的卧底，解除了防御安全系统。

在走廊找到一个工作台，用它为武器装配升级部件提升性能。往前遇到盾牌兵，用黑洞技能使他们浮空中可扔掉盾牌，或者射击盾牌上部的缝隙，取得“百步穿杨”成就。前面的办公室里有两道扫描的激光，用控制台将它们停到两侧，进去收集升级部件，然后穿过房间来到站台。

前方的通道顶部有枪塔，这里要先躲在一侧的掩体后，往斜前方按空格键跃出掩体就地翻滚躲开机枪扫射，如此数次移形换位抵达通道末端，再利用掩体往左或右侧转过去，闪至枪塔射击范围之外。

进到站台控制室，透过屏幕看到伊娃作为内应将塞伯鲁斯的人马放进了档案室。凯登搜索一具敌兵尸体找到通讯器材，于是使诈让塞伯鲁斯士兵将电车驶过来。然后将两名队员指派到两侧的掩体后防守（Q和E键），消灭从电车下来的敌兵，而后登上电车沿隧道前行，中途遭遇对面驶来的另一辆电车，激战后跳到那一部电车继续行进。

进到档案馆见到幻影人的全息影像，他说塞伯鲁斯准备利用普洛仙人的档案研究控制收割者的方法，如果成功的话将使人类获得前所未有的成就。幻影人不指望薛帕德的理解和赞成，只是警告他不要再来搅局。

原来幻影人絮絮叨叨的是在转移诸人的注意力，伊娃趁机下载完档案逃出房间。薛帕德一路追赶，看到她跳上一架穿梭机要逃走，恰好詹姆斯驾驶穿梭机将她给撞了下来。伊娃原来是人工智能机器人，站在烈火中毫无畏惧，身躯在剥落制服后露出错综的管线和铿亮的钢甲，轻松将凯登打成重伤，而薛帕德开枪将奔扑过来的伊娃射倒。



在档案馆里见到幻影人

将负伤的凯登和伊娃带回诺曼底号，将档案馆遇到的事情汇报给哈克特，莉亚拉和伊蒂（EDI）通过分析档案数据，确定它是一种超重型武器的蓝图，是阻止收割者的关键。

3.神堡（Citadal）——星盟议会的磋商

薛帕德来到神堡，在港口见到贝利，他已经是神堡的指挥官了，对薛帕德一如既往的尊敬甚至崇拜。寒暄之后可以在神堡中自由活动，按M键调出地图，可以看到各层的区域标注，以及可以触发剧情的NPC位置，不妨多转转，顺便接一些支线任务。支线任务通常是通过倾听聊天自动获取的，多是收集道具之类的，有的道具需要勘探星系获得，有的需要做其他支线时收集。

●这里介绍一下游戏的任务系统，在任务日志中有“优先”（Priority）前缀的是主线任务，有其他前缀的则是支线任务，比如“N7”“神堡”等。支线任务的奖励除了声望、星币外，大部分会得到战争资源奖励，战争资源的多寡是影响最后结局的条件之一。笔者将游戏中的支线分为两类，一类是重要支线任务，和主线有较多的剧情关联；另一类是一般支线任务，大多是谈话、收集道具之类的简单任务。

前往码头候机厅见到女记者戴安娜（Diana Allers），果断邀请到船舰上成为随军记者。戴安娜是本作中新加入的角色，是可以发生恋情的人物。前往纪念医院探望养伤的凯登（或阿什莉），然后与贾科沃斯（Chakwas）和米切尔（Michel）医生交谈，她们都是可以招募到诺曼底号工作的角色，只是米切尔需要更高的模范或叛逆值才可以，两个人只能选择其一。

前往大使馆的乌迪纳（Udina）议员办公室，薛帕德和

莉亚拉请求众议员援助地球，议员们表示自己的星球也处在危亡之中，再无力量支援地球。薛帕德出来和乌迪纳大使交谈，这时突锐族的议员找过来，委托薛帕德搜寻失踪的突锐族战团长斐德里安，事后突锐族会给予一定的支援。

在大使馆还有间幽灵办公室，它是幽灵特工专属的办公地点。里面有幽灵商店和幽灵终端，还有一部全息影像通讯仪。在某些支线任务中，会有一些需要在其他支线获取的任务道具，如果错过了就能在幽灵商店中购买。幽灵终端有一些指令，它们和某些支线任务有关。幽灵办公室隔壁是射击场，里面有武器工作台，也可在此练习射击技巧。



普洛仙人贾维克成为队员

在贝利的办公室会见到记者卡丽莎（Khalisa al-Jilani），前往大使馆的休息大厅再次见到她，对话时有选择模范或叛逆的机会。

4.诺曼底号（Normandy）——星际中的宁静港湾

回到诺曼底号，薛帕德在梦中望到那名小男孩的身影，眼看他站在烈火中痴痴地望着自己。醒来和特雷诺（Samantha Traynor）谈话，她是可以建立恋爱关系的角色。特雷诺始终都在作战信息中心，提醒薛帕德一些重要事件，如终端上有新邮件、作战室有需要联络的人等，N7系列支线任务也从她这里获取。现在可在诺曼底号上游历一番：

船长室（Captain's Cabin）：装甲柜可更换装甲、变更装甲颜色，或更换在诺曼底号活动时的便装样式。私人终端和作战信息中心的是一样的，有时会接收到角色的邀约，有的邮件涉及委托支线。墙壁上有个大鱼缸，可以在各商店购买观赏鱼。屋里还有展示柜，收集到的模型都会展示在这里，模型有半数在诺曼底号和神堡各场景中获取，还有半数在商店里出售。

作战情报中心（Combat Information Center）：调查银河系星图可在星系间穿梭游历。特雷诺总是站在这里，提醒薛帕德应该做的事情，此时可以接到N7系列的第一个任务“N7.塞伯鲁斯实验室”。在作战室（War Room）使用终端访能问到战争资产界面，调查已获得的兵力数据。在通信室（Vid Comm）可以和安德森、哈克特等人远程通讯。

船员甲板（Crew Deck）：在医疗室（Medical）可以购买洗点机会。在莉亚拉的房间有情报终端，可用它进行技能伤害和冷却、武器伤害的加成升级。

引擎室（Engineering）：这里是戴安娜和工程师亚当斯居住的地方。

穿梭机舱（Shuttle Bay）：工作台用来改造武器，用终端提升武器等级，用装甲柜来更换装甲。通过终端直接访问各间商店，用来购买补给品。在赚取一定金钱后，争取将经常装备的武器升至5级，再配合破甲或燃烧弹，杀敌会起到摧枯拉朽般的效果。

每完成一个主线任务后，要记得在诺曼底号和队员交流，在特定的时机里可以解锁队员的奖励技能，解锁后的技能需要在医疗室购买并装备。比如此时和詹姆斯谈话，可以解锁技能“铜墙铁壁”。

5.伊甸初星（Eden Prime）——来自远古的穿越者

此任务是DLC《来自灰烬》（Form Ashes）的内容，在游戏初期调查个人终端邮件解锁任务。星盟指挥部发来消息，塞伯鲁斯在伊甸初星发现普洛仙人留下的信标，薛帕德一行前去调查。

登陆后到营地的房间里收集道具，在竖井边启动升降机，原来塞伯鲁斯从地宫里挖出的古物是貌似木棺的东西，莉亚拉说这是一只普洛仙人的维生舱，只是它已经被打开了，里边的普洛仙人不知去向。

解决掉出现的塞伯鲁斯士兵，在营地房间里继续搜索，发现有两段数据影像，显示出远古普洛仙人抵抗收割者的情节，这可能是塞伯鲁斯从维生舱里获取的数据。在断桥的另一边找到另一只完好无损的维生舱，在这里防守直至舱门打开，里边的普洛仙人在沉睡5万年后重见天日。

普洛仙人贾维克（Javik）得知薛帕德是对抗收割者的人，同意跟随他离开这里。回到诺曼底号，贾维克说了一些关于超级武器——擎天炉的事情，只是他并非科学家，在建造超级武器方面爱莫能助，但可以在战斗方面助一臂之力。

6.帕勒文星（Palaven）——解救突锐战团长

前往帕勒文星的月球米奈星（Menae），突锐族和收割者之间的战争正如火如荼地进行着。登陆后清掉冲过来的尸傀，在突锐营地里和科林斯（Corinthus）将军谈话，薛帕德要找的战团长斐德里安已阵亡，他们的种族有严密的继任规则，需要修好通讯塔才能和总部联络，获知下任战团长的名字。在营地里有很多的道具可以收集，如M27弯刀霰弹枪、M97毒蛇狙击枪等。

杀到通讯塔，指派一名队员进行修理，


科林斯将军委托薛帕德前去修复通讯塔

然后守住这里的阵地。这里有一架重机枪，防守难度不大，推荐使用冲锋枪＋燃烧子弹。坚守到一定时间会收到科林斯的通讯，此时返回营地见到盖拉斯（Garrus Vakarian），他是擅长远程狙击的得力干将，以后的任务基本就带他了。得知下一任的战团长是维克塔斯（Victus）将军，让盖拉斯替换莉亚拉的位置，带上两名队员前去清理机场的收割者。

在这里面对的是掠夺者（Marauder），较尸傀有较高的攻防，寻常枪械可以应付。回到营地要阻击攻来的尸傀，爬到围墙上操纵机枪清理它们，稍后会遭遇到强悍的装甲巨兽——狂暴（Brute），它是血厚防高的近战型怪物，让盖拉斯使用破甲弹攻击，薛帕德自己翻滚到侧翼和背后攻击，或拉开距离扔手雷轰炸。



用手臂上的万用工具近身格杀敌人

打倒了狂暴，前往另一座营地解救维克塔斯将军，沿着蜿蜒崎岖的山路行走，沿途有很多道具收集。冲进营地消灭所有掠夺者和狂暴，收集完营地里的道具再过去和维克塔斯将军说话。他说靠眼前这些力量是无法和收割者较量的，还需要前去争取克洛根族（Krogan）的支持。

维克塔斯将军跟随大家来到诺曼底号，离开作战室的时候发生伊蒂离线事件。薛帕德前往AI核心，发现伊蒂附到了伊娃博士身上，成为新队员。此时到主炮舱和盖拉斯交谈，解锁奖励技能“穿甲弹”。

此时神堡开放炼狱酒吧和平民住宅区，能接到更多支线。在个人终端阅读邮件，解锁支线“神堡：哈纳外交官”。在特雷诺那边获得支线“格里瑟姆学院：调查”。前往炼狱酒吧找佣兵首领埃丽亚（Aria T'Loak）谈话，解锁支线“埃丽亚：血族”“埃丽亚：青阳”和“埃丽亚：日蚀”。

●重要支线　格里瑟姆学院：调查（Grissom Academy：Emergency）

薛帕德从帕勒文星回来后，从特雷诺处接到任务。着陆后见到学院主任桑德斯（Sanders），得知塞伯鲁斯正在追杀学院的学生，她会打开前往猎户座厅的通道，任务变更为“格里瑟姆学院：紧急撤离”（Grissom Academy：Emergency Evacuation）。

往前看到学生雷利·贝拉明（Reiley Bellarmine）用能量盾防御塞伯鲁斯士兵，解围后让他赶紧撤离此地，他说姐姐还困在里边。穿过办公室解决教室里的敌兵，从走廊救起雷利的姐姐西内（Seanne）。

进到猎户座大厅，看到杰克（Jack）保护着学生，她现在的身份是学院的教师。这时一部巨神机甲闯进大厅，学生们在二层用能量盾防御。薛帕德歼敌后和杰克对话，到大厅调查椅子上的电脑取得监控系统的控制权，到二层操作终端开门。进入花园地带，这里的战斗稍有难度，集中火力优先清除战斗工程师，他们会持续修复枪塔和护盾。而后进到走廊解救女学生奥克塔维亚（Octavia），调查走廊右侧的终端拿到生化放大器接口数据，它是支线“神堡：生物放大化接口”的任务道具。最后来到停机坪附近，驾驭一部巨神机甲清掉附近的敌兵，这样才能打开末端的舱门，将学生们护送到穿梭机上。



前队员杰克是学院的教师，保护着她的学生们

7.苏凯什星（Sur'Kesh）——希望所系的夏娃

克洛根族和赛拉睿族素来不睦，而克洛根族一直遭受到基因噬体的困扰，若不找出解决方法会有灭族的危险，有情报称赛拉睿族对此有所研究。为了解救克洛根一族，薛帕德出面斡旋，安排赛拉睿族长达拉翠丝和克洛根首领莱克斯在诺曼底号会面。经过艰苦的谈判，达拉翠丝承认在苏凯什星的实验基地里囚禁着一名具有基因噬体抗体的克洛根女性，从她身上可以提取到解药。

着陆苏凯什星后，进入赛拉睿族的基地和帕多克（Padok Wiks）谈话，前往实验室见到前作队员的莫丁（Mordin Solus）博士，还有站在维生舱里的克洛根女性，她就是克洛根种族延续的唯一希望。随莫丁和维生舱升到上层，薛帕德等人沿途护送，不料电梯被炸毁，只得由一侧的通道赶往阳台。

来到检疫站一层，正和莫丁说着话，塞伯鲁斯的军队杀到，显然他们已经得到了消息，目标是杀死那名拥有基因噬体抗体的克洛根女性。对方对星盟的行动了若指掌，看来星盟内部确有内奸。战斗开始，解决掉进攻的敌兵，上楼到检疫站2层，消灭攻击维生舱的敌人。继续上到检疫站3层，摧毁巨神机甲，成功将克洛根女性解救到停机坪。

那名被称作夏娃（Eve）的克洛根女性，一路上受尽了袭扰，一肚子的怒火终于找到了发泄口，抢过莱克斯的枪将尾随的塞伯鲁斯士兵一举击毙，其火暴的脾气和勇猛的身手较莱克斯有过之而无不及。

回到诺曼底号，解锁支线“图岑卡：突锐小队”和“阿提卡断面：雷克耐”“N7.塞伯鲁斯的袭击”，建议在进行下一主线任务前

将它们全部完成。



遇到克洛根族的老朋友古朗特

●重要支线　图岑卡：突锐小队（Tuchanka：Turian Platoon）

从苏凯什星回来，突锐族长拜托薛帕德搜救坠毁的飞船。着陆后和维克托斯中尉取得联系，他是突锐族长的儿子。在赶往坠毁地的途中遭遇食人魔、巨螯和凶兽，还有一些遇难突锐士兵的尸体。找到维克托斯中尉，得知突锐小队此行的任务是阻止塞伯鲁斯引爆一枚炸弹，薛帕德决定帮他们完成这个任务，任务变更为“图岑卡：炸弹”（Tuchanka：Bomb）。

穿过广场往前行进，看到巨大的勘探装置，下面是一道深井。继续走，沿途遭遇的塞伯鲁斯士兵仓皇退散。在一枪塔后的终端上取得蓝图，它是支线“神堡：塞伯鲁斯自动炮台图表”的任务道具。

维克托斯开始移除炸弹的引爆程序，薛帕德和队友在旁边防守，这时出现大量敌人，包括一部巨神机甲，注意在右边有导弹发射器，用它迅速将机甲摧毁。最后维克托斯攀上勘探装置拆解炸弹，结果和炸弹一起掉落到深井之中，英勇就义。

●重要支线　阿提卡断面：克洛根小队（Attican Traverse：Krogan Team）

从苏凯什星回来后，克洛根首领莱克斯拜托薛帕德前往尤图库星，搜救一支失踪的克洛根小队。前往Ninmah Cluster-Mulla Xul-Utukku星，遇到老朋友古朗特（Urdnot Dagg）的侦察队。寒暄后到附近房间收集道具，继续走跌落到地下山洞中。

从一具克洛根士兵尸体前拾取火焰喷射枪，用它能烧掉阻路的藤蔓，孢子植物最好引爆通过。途中还会遇到一些行动敏捷的虫子和尸傀，燃烧弹是不错的选择。注意收集沿途的道具，烧开某片藤蔓找到一具克洛根人的尸体，找到一份情书，它是支线“神堡：克洛根人的遗言”的任务道具。

往前遇到收割者的充能装置，射击它们能解锁通路。来到洞腹地带，四周的路被铁壁阻断，找到充能装置射击就能打开通路，这里需要找到两个。进到洞腹中心的巢穴，看到被收割者束缚的雷克耐女皇，此时可选择杀掉或释放女王。如果释放女王的话，它会参与擎天炉的建造，可得到一定的战争资源。

8.图岑卡（Tuchanka）——重焕生机的克洛根族

进行本任务前，请将神堡接到的支线任务全部完成，否则在本任务完成后，会导致以下支线任务失败：神堡：外星人医疗包配方（Alien Medi-Gel Formula）、神堡：巴拉·冯（Citadel：Barla Von）、神堡：哈纳外交官（Citadel：Hanar Diplomat）、神堡：生化放大化接口（Citadel：Biotic Amp Interfaces）、神堡：改善型电力网图纸（Citadel：Improved Power Grid）、贝宁：身份识别牌（Benning：Evidence）。



在前往巨塔的路上有只巨大的收割者

莫丁成功从夏娃身上提取到解药成分，打算利用图岑卡星的巨塔将解药散播出去。为此薛帕德制定了作战方案，让突锐族和克洛根族分别在空中和地面佯攻收割者，转移它们的注意力，而莫丁和夏娃暗渡陈仓，赶往巨塔。

着陆到图岑卡星，解决掉附近的食人魔和尸傀，确保夏娃的安全。乘坐战车赶往巨塔，中途的路断掉了。这时坠毁的突锐战机撞开一个洞口，洞里是一座幽暗的古墓，注意墙上的壁画可收集到大笔的星币。

来到广场遭遇食人魔，清理后跳过断桥，往前遇到两只凶兽，建议使用霰弹枪+燃烧弹，集中火力逐只杀灭。穿过废墟，跳上莱克斯的战车摆脱沙漠虫的追袭。来到神殿遗迹，前方是庞大的收割者巨像，一边躲避它的激光扫射，一边应付陆续出现的凶兽。在这里凶兽并不是目标，需要分别到两侧开启机关，可以利用灵活的身形避开凶兽攻袭，跑过去开机关。将两个机关开启后，敲响的锤声引来了沙漠虫，将外来的侵略者拖进沙地深处。

薛帕德进到巨塔，此时的剧情会根据此前的选择发生分歧。如果在《质量效应2》中莫丁的忠诚度高，在本作中的模范值也高，那么莫丁会毅然登塔释放解药，壮烈牺牲。如果没有导入存档，并且本作的模范值低，那么莫丁会中途变卦，不愿意治疗克洛根的绝症，认为好战的克洛根族在治愈后会繁衍壮大，威胁到赛拉睿族甚至银河系的安全，薛帕德只好解决掉莫丁，夏娃登上巨塔献身……

回到诺曼底号，薛帕德再次梦到那名烈火焚身的男孩。醒来和赛拉睿议员通讯，得知乌迪纳议员暗中转移了大笔资金，行动有些可疑，薛帕德连忙返回神堡调查。此时特雷诺会解锁支线“N7.塞伯鲁斯的劫持”和“N7.塞伯鲁斯武装基地”。

9.神堡（Citadal）——刺客来袭

赶到神堡港口，塞伯鲁斯军队已经入侵了这里。优先射杀战斗工程师，他们会持续修复枪塔。往前遇到负伤的贝利，掩护他逃进建筑，得知塞伯鲁斯组织此番突然入侵，可能要猎杀各族议员。

现在得确定执行官的安危，一路杀过去，穿过休息大厅找到电梯上楼。走廊和房间里到处是尸体，办公室里的大使和保镖也未能幸免。离开办公室，看到下层大厅的赛拉睿议员被刺客冷凯（Kai Leng）截住，危急时刻塞恩现身和冷凯交手，由于塞恩宿疾缠身稍逊一招，被冷凯刺中一刀。

赛拉睿议员证实乌迪纳是塞伯鲁斯的内奸，他正在召集议员打算交给塞伯鲁斯一网打尽。薛帕德连忙乘坐穿梭机赶往平民住宅区，途中被冷凯袭击，结果穿梭机坠落在平民区的莎尔玛广场附近。

接下来战斗的难度有所提升，幽影（Phantom）不但动作迅猛还会隐身，换上霰弹枪轰杀。巨神机甲攻防极高，但移速迟缓，可以远程磨血。这里要循序渐进的攻打，不宜冲得过猛，容易陷入敌人的包围夹击。

进入电梯后注意防守，清掉身周出现的刺客，同时按照屏幕提示射击电梯的动力装置，先打下边的两个，再打上方的两个。出电梯后看到议员们正跟随乌迪纳离开，凯登（阿什莉）作为保镖掩护行动。乌迪纳反咬一口，说薛帕德一行是刺客，结果薛帕德和凯登（阿什莉）形成对峙的局面。


赶到停机坪，与凯登（阿什莉）拔枪相对

在对话中有模范和叛逆风格的动作反应，若拥有较高的声望和模范值，并选择模范风格的动作，凯登（阿什莉）会射杀乌迪纳；若声望较低或选择叛逆风格的动作，则乌迪纳会射杀凯登（阿什莉）。

前往医院探望塞恩，他宿疾缠身再加上新伤，性命不保。如果保住了凯登（阿什莉）的性命，返回诺曼底的时候就可以招募他（她）入队。此时自动获得支线“梅莎纳：遇险信号”，从专家特雷诺那里接到“阿莱尔：前塞伯鲁斯科学家”，到医疗室找医生接到支线“神堡：医疗用品”，从私人终端接到支线“神堡：沃勒大使”。在神堡还有大量的支线可以接。

●重要支线　阿莱尔：前塞伯鲁斯科学家（Arrae：Ex-Cerberus Scientists）

在神堡袭击事件后，特雷诺给予的任务。

前往Minos Wasteland-Arrae-Gellix星球，这里是一片银装素裹的世界，在着陆点不远的地方是一片基地。清掉基地外围的塞伯鲁斯士兵，找到负伤的雅各布（Jacob Taylor），进到基地内部和科学家布莱恩（Brynn Cole）博士谈话，得知这里的科学家背叛了幻影人，所以幻影人才派兵围剿。

自由活动后和几名科学家聊一下，在桌上的显微镜上取得突锐毒素数据，是支线“神堡：塞伯鲁斯式突锐毒药”的任务道具。离开实验室爬梯子来到外面，清掉敌兵后启动雷达天线，再往高处天台杀过去。将两侧的防空炮分别启动，派出一名队员过去修理，薛帕德操作附近的枪塔清理敌人，等修理完成再次启动防空炮。

返回基地内部掩护科学家的家属撤离，这时塞伯鲁斯的部队大举进攻，来到外面阻击敌兵，守护到所有穿梭机离开，优先摧毁那些能修复护盾的标塔。

10.盖斯无畏战舰（Geth Dreadnought）——溯本追源大搜察

人类修造普洛仙人的超级武器——擎天炉需要大量人手，哈克特上将建议薛帕德争取奎利人的舰队。找到奎利外交船，前作队员的塔莉（Tali'Zorah vas Normandy）已经成为奎利的将军。奎利人现在陷入人工智能机器种族盖斯的围攻之中，奎利是盖斯的创造者，两者之间的战争已延续数百年，最近收割者朝盖斯发射了强化讯号，使得盖斯的战舰实力增强，因此需要薛帕德登陆一艘盖斯无畏战舰中断强化讯号。

此时塔莉强制出队，另一名队员建议选用盖拉斯或詹姆斯，带上狙击枪和霰弹枪。关卡开始后在外太空行走，没有路的时候可以左右旋转找到通道。在通道的尾部爬竖梯上去打开舱门，操作控制台将塔莉和盖拉斯放进来。

往前遇到盖斯士兵，要注意的是会隐身的猎人，用霰弹枪或冲锋枪来打。伤害较高的火箭兵，用狙击枪来爆头。

调查控制台，发现强化讯号是从驱动核心发送出来的，于是塔莉前去破解密舱门，薛帕德和伙伴一起防守。来到竖井房间，沿着竖梯爬到底层。前方是主炮的电池舱，这里间歇出现电磁波，被扫中的话会消除护盾，需拿捏好时间躲到掩体后。为了防止队员被电磁波扫到，用QE指令让他们定点防守。

消灭通道上的所有敌兵，跑到通道末端关掉电磁波。进到主炮管，迅速朝前方冲刺，在发炮之前逃离危险区域，否则会被高温蒸发。穿过有电磁波的房间，在电梯间救起几乎坠落的塔莉。


在核心见到被收割者束缚的军团

来到核心见到盖斯领袖——军团（Legion），如果在《质量效应2》中军团死亡，或者本作没有导入存档，则此时见到的是盖斯VI。原来收割者将军团捕获，将他当成信号增强装置，通过盖斯同步网络发送指令。此时选择是否释放军团，要想得到盖斯的支援，果断选择释放。这时遭遇到盖斯军队的袭击，包括攻防很高的新型敌人——盖斯菁英（Geth Prime）。他们召唤的浮游机兵会持续修复护盾，要先将它们摧毁再打主体。

成功解除了盖斯无畏舰的防御后，杀敌心切的奎利将军不顾薛帕德一行安危，命令舰队朝无畏舰开火，使得薛帕德等人命悬一线。最后他们杀到机库，劫持了一架盖斯战机才摆脱困境。

此时解锁支线“莱诺奇：盖斯战斗中队”和“莱诺奇：科里斯上将”，以及特雷诺的任务“N7.燃烧反应堆”，亚当斯的任务“神堡：GX12热能管”。

●重要支线 莱诺奇：盖斯战斗中队（Rannoch: Geth Fighter Squadrons）

完成主线“盖斯无畏战舰”后解锁此任务，薛帕德赶往盖斯的主机房，清除收割者植入的控制程序。

进入虚拟世界，那些橙色的砖块代表收割者的程序代码，开枪将这些砖块打掉，使它们与核心程序断开。总共有三个场景，观察第二场景的路左能找到一段收割者代码，它是支线“神堡：收割者密码片断”的任务道具。第三场景的某些橙色砖块会自我修复，这时要在附近找到其他节点并打断，这样就能彻底清除了。透过核心数据模拟的影像，了解到奎利和盖斯两族之间的恩怨起端。



派出一名队员去解除防空炮

经过薛帕德的孤军奋战，终于清掉了盖斯主机内的所有病毒程序，所有被收割者控制的盖斯士兵在军团的带领下加入了星盟。

●重要支线 莱诺奇：科里斯上将（Rannoch: Admiral Koris）

完成主线“盖斯无畏战舰”后解锁此任务，薛帕德赶往莱诺奇星，搜寻失踪的奎利人上将科里斯（Koris）。为了和科里斯取得联系，需要摧毁前方的信号干扰塔。

着陆后解决掉零散的盖斯士兵，往前找到坠落的飞船，还有奎利人的尸体。进到盖斯的防空基地，派队员过去解除防空炮，然后进行防守，这里会出现高防的盖斯菁英和高攻的火箭兵。

沿山道继续行进，和负伤的奎利士兵多恩哈兹（Dorn'Hazt）交谈。往前是另一座基地，这里有两座防空炮，同样需要将它们解除掉。注意调查墙边的控制台得到干扰塔数据，是支线“神堡：目标干扰技术”的任务道具。

将所有防空炮禁止后，穿梭机将信号干扰塔炸掉，薛帕德和身陷险境的科里斯通话，被敌人包围的他没有了生存意志，让薛帕德放弃救援。如果声望值够高的话就能鼓舞他，得到他的位置坐标。赶到那边，薛帕德用穿梭机上的重机枪清理盖斯士兵，掩护科里斯逃过来。

11.莱诺奇（Rannoch）——脱茧成蝶的盖斯

进行本任务前，建议将“莱诺奇：盖斯战斗中队”和“莱诺奇：科里斯上将”两支线做完，否则会任务中断。塔莉强制出队，另名队员建议用盖拉斯。

登陆到收割者基地的外围，遇到的敌人是被收割者操控的盖斯士兵，攀爬到上层平台遇到火箭兵，用满级的狙击枪和破甲弹来打。进到基地内部，现在要打开基地的防护罩让诺曼底发动空袭。沿平台清敌，进到建筑里找控制台解锁闸门，再清光敌兵，跑到另一边打开闸门。一路杀奔外部平台，薛帕德拿出激光定位仪瞄准舱门里的基地，为诺曼底号提供航标，结果一番轰炸之后，从地底爬出一只巨大的机械怪——巨像，现在仍要利用手中的激光定位仪来消灭它。

首先要在巨像发射激光的时候往横向翻滚，使激光暂时不会扫到身上，然后用定位仪瞄准发射激光的核心并按住鼠标左键，完成扫描后会实施一次轰炸，如此反复3次即可将它摧毁。

倒地的收割者和薛帕德展开一番对话，称他们是有机生命的终结者，也是拯救者。有机生命代表的是混乱，而机械代表的是秩序。

盖斯摆脱了收割者的控制，和奎利之间的恩怨也一笔勾销。军团要将收割者的程序上传给盖斯，使他们真正强大起来。此时有两种选择，走模范路线的话说服塔莉，同意军团上传数据，最后军团牺牲，一名盖斯菁英成为领袖。走叛逆路线的话，阻止军团上传数据，最后军团会被塔莉杀掉，盖斯一族灭于它的创造者奎利人手中。

回到诺曼底号，此时分别和伊蒂、莉亚拉交谈，解锁奖励技能“防御钜阵”和“扭曲”。在个人终端收到一封邮件，阿莎丽议员约见。前往



用定位仪瞄准收割者巨像的核心

神堡大使馆的乌迪纳办公室见她，她说那座擎天炉需要一种催化剂，将炮火引向收割者，提议薛帕德前往阿莎丽的母星瑟西亚搜寻催化剂。

●重要支线　梅莎纳：遇险信号（Mesana:Distress Signal）

在主线“盖斯无畏战舰”之前，在个人终端收到阿莎丽指挥部发来的邮件，薛帕德前往阿莎丽的殖民地调查，登陆后任务变更为“卡里尼：阿鞑-亚喀西修道院”（Lesuss：Ardat-Yakshi Monastery）。



在基地里遇到前队员萨玛拉——阿莎丽人的裁决官

薛帕德知道阿鞑-亚喀西是基因变异的阿莎丽人，被视为异端囚禁在这座被称为修道院的基地里。赶到基地爬竖梯来到大厅，在一名阿莎丽突击队员尸身上找到数据盘，得知他们是来炸毁基地的，想将这里的收割者以及囚禁的阿鞑-亚喀西全部消灭。

往前见到阿莎丽的裁决官萨玛拉（Samara），她是前来寻找女儿的。在她离开后，调查附近的突击队员尸体找到一封遗书，是支线“神堡：阿莎丽遗孀”的任务道具。穿过广场来到屋里，见到萨玛拉和她的小女儿法菈芮（Falere）。下楼梯找到电梯，在大厅见到萨玛拉的大女儿莉拉（Rila），她已被收割者改造过了。在她的身旁是一枚炸弹，只是还没有引爆器。这时大厅出现两只女妖，它们是收割者将阿鞑-亚喀西改造而成的，被它们近身攻击会被秒杀，因此要尽量拉开距离攻击。



刺客冷凯抢走了普洛仙VI

将所有的怪物消灭后，莉拉让母亲、妹妹和薛帕德离开这里，自己则在环伺的收割者怪物中引爆了炸弹。逃离基地后，萨玛拉为了让小女儿重获自由决定自裁，而法菈芮却甘愿继续留在这里，也不愿母亲违背律法或失去性命。

12.瑟西亚（Thessia）——阿莎丽人的母星

着陆到瑟西亚星，看到这里也是满目疮痍，莉亚拉望着破败不堪的家园满心悲怆。桥头那边的阿莎丽士兵正在阻击收割者，薛帕德跑过去操纵机枪射杀成群出现的尸傀，还有行动迟缓的几只凶兽。清完敌人后和库林（Kurin）上尉交谈，解除护盾过桥。

往前是一片广场废墟，在这里遇到女妖（Banshee），它们是收割者利用阿莎丽人改造成的，防盾很高还会瞬移，拉开距离用狙击枪和破甲弹来打。往前和一名阿莎丽狙击手相遇，利用高台射杀院落里的敌人。穿过庭院拾取火箭发射器，在前哨站请求空中支援，冒着轰炸的硝烟穿越敌人封锁的阵线。注意战场上的护盾引擎应优先摧毁，它们会持续修复敌方单位的护盾。

终于进到阿瑟密神殿内部，这里所有的科学家都被人割喉，是老练刺客的手法。薛帕德上前调查神像，感觉它藏有普洛仙留下的信标，这可能是阿莎丽族千百年来的科技处于优越地位的原因。在大殿四周调查那些摆放的古物，会有几道光柱投射在神像上，破开神像释放里面的信标。

和数据流普洛仙VI交谈，它说擎天炉并不是普洛仙人所创造，而是百万年来银河各族智慧的聚凝，但还从未用它打败收割者。薛帕德请求它帮忙完善擎天炉，找到关键的催化剂。说话的时候刺客冷凯现身，看来那些科学家都是他杀的。冷凯播放幻影人的全息影像，幻影人想要控制并利用收割者强大的力量，与星盟毁灭收割者的意愿背道而驰。

冷凯有两种攻击方式，近身攻击和远程释放震荡波，要尽量拉开距离朝他射击，在他释放震荡波的时候躲到掩体后。打掉一半护盾时他会蹲在地上修复护盾，空中出现掩护的战机。等他修复完再打，反复数次终于将他护盾打掉。冷凯将地面炸塌，趁薛帕德忙于应付的时候抢走了普洛仙VI。

阿莎丽的母星瑟西亚被收割者侵占，催化剂的事毫无着落，擎天炉计划陷入困顿，消灭收割者的希望也更加渺茫了。回到诺曼底号，薛帕德将精力放在了塞伯鲁斯身上，决定先除掉这个障碍，抢回普洛仙VI再和收割者展开决战。特雷诺根据冷凯逃走的路线，确定他可能躲在地平线殖民地，那里有一处用来庇护阿莎丽族难民的圣殿建筑。

此时可以完成游戏的所有支线，请尽早做完。和塔莉交谈解锁奖励技能“防御浮游机兵”。

13.地平线（Horizon）——罗森博士的研究基地

着陆后朝着圣殿行进，途中遇到塞伯鲁斯的新型敌人——天罚和幽影。天罚是远程狙击手，而幽影擅长近战攻击，狙击枪和霰弹枪是他们的克星。进到实验基地的车库，看到米兰达（Miranda Lawson）的影像，得知这处建筑是一处塞伯鲁斯的基地，她的父亲罗森（Henry Lawson）博士主持这里的研究。

来到外面庭院，用水泵排空池里的水，越过池塘到达对面进入建筑。看到米兰达留下的另一段影像，她关闭了基地外围的电源，和外界切断

了联系，而幻影人派出冷凯去解决米兰达。薛帕德清理掉涌现的尸傀和掠夺者，往前观看米兰达留下的几段影像，原来罗森将这里的难民改造成尸傀，控制他们为塞伯鲁斯组织卖命。此外，他还在研究一种控制收割者的技术。


伊蒂破解机库的飞船着陆系统

薛帕德一行赶到塔楼，看到罗森劫持了小女儿奥里亚娜（Oriana），冷凯击倒米兰达，带着研究数据逃走了。此处有剧情分支，如果有足够高的声望，可以胁迫罗森放开奥里亚娜，米兰达将父亲打落高塔。如果声望不够，则奥里亚娜的腿会受伤。

米兰达在冷凯的身上安放了追踪装置，如此就能找到幻影人的所在。

14.塞伯鲁斯指挥部（Cerberus Headquarters）——幻影人的老巢

薛帕德找到了幻影人的指挥部地点，准备配合星盟的舰队一举消灭塞伯鲁斯，透过普洛仙VI找到催化剂的线索。需要注意的是启动此任务后，将不能访问神堡和完成相关的支线。伊蒂强制出队，另一名队员建议选盖拉斯或詹姆斯，他们的伤害输出较高，并拥有破防和范围攻击技能。

进到机库遭遇塞伯鲁斯士兵，清敌后爬到控制室里禁止排气，然后再到对面的控制室将战机发射，结果墙壁被撞开大洞。从墙洞里陆续出现几部巨神机甲，薛帕德利用两侧的房间灵活游击，将它们全部摧毁。

穿出撞毁的房间爬竖梯，在房间里陆续找到三段视频记录，记叙幻影人的一系列阴谋，包括《质量效应2》里薛帕德复活的细节，以及有关伊蒂的身源信息。穿过车间进到幻影人的房间，伊蒂从主机下载普洛仙VI数据，这时幻影人的全息影像出现，声称控制收割者的计划自有了普洛仙VI的帮助，已有突破进展。

幻影人消失，伊蒂成功下载到普洛仙VI的数据，得知擎天炉的催化剂就是神堡，将擎天炉和神堡合为一体就能够清除掉银河系所有的收割者。只是幻影人已经知道了这条信息并通知给收割者，收割者将神堡转移了。

接下来是与杀手冷凯的战斗，和此前的战斗相仿，每次打掉他的护盾都会恢复，反复数次才能将他打败。在他修复护盾期间会成批出现塞伯鲁斯士兵，薛帕德跑到中间下陷的地方作为掩护。战斗结束后，倒地的冷凯向薛帕德偷袭，这里选择叛逆动作能打掉他手中的刀，没有动作则是躲开刀锋，无论如何都会杀掉他为塞恩复仇。

和普洛仙VI交谈，这里有模范和叛逆的动作选项。回到诺曼底号和安德森连线，得知神堡已被收割者移到了地球附近。现在船舰不能在星系间随意游历，但可以在诺曼底号的内部逛逛，和船上的队员、工作人员交流互动，升级装备购买道具等，重要的是不能放过和恋人相聚的美好时光。

15.地球（Earth）——最终的逆袭

队员建议选择伤害输出高的成员，如盖拉斯和詹姆斯。薛帕德趁星盟舰队和收割者交火之机着陆到伦敦街道，这里断瓦残垣，烟云蔽日。首要目标是摧毁防御塔上的防空炮，沿途有很多的食人魔和掠夺者出现，敌人是杀不净的，不必过多纠缠。在废墟里拾取M920火炮，用它摧毁防空炮，然后找到掩体防守，坚持到穿梭机赶来。

在临时指挥部的营地中闲逛，在街道右侧的屋子里通过通讯终端和远方的古朗特、米兰达、扎伊德、霞等人会话。由街道末端右侧的斜坡上去，在楼里见到盖拉斯、莉亚拉、贾维克、伊蒂等队员，利用最后的时机和他们聊几句，再向安德森确认行动开始，选择队员出战。

沿着破败不堪的街道行进，一路遭遇各类型的收割者兵种，最后赶到有两辆导弹发射车的十字路口，这里要利用车上的导弹摧毁街道末端的巨像。先上前操作车辆一侧的控制板关闭防火墙，让伊蒂黑进控制系统。这时要保护导弹发射车，直到伊蒂表示可以发射。

发射出的导弹被巨像身后的束道吸引偏离目标，接下来要过去保护第二辆导弹发射车，此时的战斗非常艰难，出现数只可怖的女妖和各式敌人，这里的敌人是杀不光的，灵活的游击可保证活命，一旁的屋子里有医疗箱，可用来回血。在后期巨像发动激光攻击，场面非常凌乱，它会顺道消灭掉敌人单位。

引诱巨像离开束道的方向，然后发射导弹将其摧毁，之后薛帕德率领队员朝着通往神堡的束道奔跑，结果被收割者先驱发射的激光扫中。薛帕德从地上爬起来，步履蹒跚地前行，用手中仅存的手枪击毙扑来的尸傀，最后经由束道的传送来到神堡。

走到神堡核心大厅见到幻影人的本尊，安德森已然被他控制。这里的对话有两次叛逆动作的选择——是否阻止他杀掉安德森，是否阻止他朝自己开枪。想要延续剧情，只有将幻影人杀掉。

曾经出现在薛帕德梦境中的小男孩的幻影浮现，原来他就是收割者的主宰，神堡是他的一部分，也是擎天炉的催化剂。对话结束，薛帕德有三种选择：摧毁收割者、控制收割者或合成收割者和有机生命，创造一个新的物种。根据这三种选择，和此前积累的实际兵力，会衍生出16种


在和小男孩对话之后，薛帕德会有三种选择

结局。重要的影响条件如下：

①在《质量效应2》里是否摧毁收集者的基地，若没有导入2代存档，默认是摧毁基地。

②在《质量效应3》里作出的选择。

③此前积累的实际兵力，实际兵力＝战争总资产×战备比率。战备比率默认是50%，只能通过网络对战部分来提升。

若想薛帕德存活，实际兵力需达到5000以上，并且没有阻止幻影人杀掉安德森。通关之后，游戏进程回到攻打塞伯鲁斯指挥部之前的状态，继续在浩瀚的银河系中游历冒险。

《质量效应3》一般支线任务

N7.塞伯鲁斯实验室（N7：Cerberus Lab）

首次在诺曼底号活动时，特雷诺交给的任务。联盟在圣殿星发现塞伯鲁斯实验室，薛帕德一行前往调查。进入基地，在实验室里找到样本——收割者圣器（Reaper Artifacts），用控制台解锁容器拿起。拿到两份样本，到某个房间的控制台上拿外星人医疗配方，它是支线“神堡：外星人医疗包配方”的任务道具，最后防守到穿梭机赶来。



清理军事基地内的塞伯鲁斯士兵

N7.塞伯鲁斯的袭击（N7：Cerberus Attack）

从苏凯什星归来后，特雷诺交给的任务。塞伯鲁斯占领图岑卡一处废弃的军事基地，薛帕德前去调查。进入建筑清除敌兵，在控制室拿到老式电路网，它是支线任务“神堡：改善型电力网图纸”的任务道具。操作控制台发现电力断掉，返回使用两个控制箱恢复电力，再回到控制室启动大炮。

N7.塞伯鲁斯的劫持（N7：Cerberus Abductions）

完成支线“塞伯鲁斯的袭击”后，特雷诺交给的此任务。塞伯鲁斯部队袭击贝宁的平民，薛帕德前去保护平民撤离。着陆到贝宁星找到被追杀的平民，保护他们前往停机坪。行动中注意搜索地上的尸体，拾得一枚狗牌，它是支线任务“贝宁：身份识别牌”的任务道具。

N7.塞伯鲁斯武装基地（N7：Cerberus Fighter Base）

完成主线“图岑卡”后，特雷诺交给的任务。找到塞伯鲁斯的战斗机基地，着陆后上楼梯到指挥中心，操作控制面板。派遣一名队员解除基地的防御系统，黑掉塞伯鲁斯的电脑，薛帕德和另一名队员进行防守。调查对面的墙壁，找到加热装置电路，是支线任务“神堡：加热单元稳定器”的任务道具。解除防御系统后杀往停机坪，摧毁一部巨神机甲结束任务。

N7.燃烧反应堆（N7：Fuel Reactor）

在完成主线“盖斯无畏战舰”后，特雷诺交给的任务，薛帕德前去恢复一座停止运转的补给站。登陆后和赖利（Riley）队长交谈，得知只有解锁两座反应堆的燃料棒才能重启补给站。在她前方箱子上拾取医学治疗计划，它是支线“神堡：化学疗法”的任务道具。在底层的地面有绿色腐蚀性气体，操作控制台，用起重机移开两只箱子，再过去启动排风扇，将地面的腐蚀性气体排掉。跳到下层操作燃料棒控制器恢复电力，清掉来犯的敌兵，得知冷却液泄露，于是再关闭两个冷却液容器，重启反应堆。之后继续清理敌人，优先摧毁护盾引擎，它们会给敌兵持续恢复护盾。不久收到赖利队长的求助，分派一名队员协助，薛帕德自己继续防守，解决几只凶兽和掠夺者，启动控制台后赶往撤离点。

N7.通讯终端（N7：Communication Hub）

在完成主线“瑟西亚”后，特雷诺处交给的任务。塞伯鲁斯袭击了奥塔姆行星上的一处通讯设施，薛帕德赶去阻止他们控制通讯联结点。奥塔姆星在Kepler Verge星系，着陆到通讯站后和幸存者格蕾丝通讯，将她导航标记的三处黑客设备关闭。注意基地有座终端可拿到“塞伯鲁斯代码”，它是支线任务“神堡：塞伯鲁斯密钥”的任务道具。

神堡：外星人医疗包配方（Citadel: Alien Medi-Gel Formula）

在进行N7任务“塞伯鲁斯实验”途中，调查控制台拿到药包配方并启动任务，前往神堡医院的休息大厅将药包交给瑞文（Ravin）医生。

神堡：生化放大化接口（Citadel: Biotic Amp Interfaces）

在医院实验室听到科学家阿萨瑞（Asari）在往格里瑟姆学院打电话，需要增强的生物放大化接口。在支线“格里瑟姆学院：紧急疏散”中，前往码头的走廊有台终端，找到生物放大化



地面上升腾着绿色毒气，不能直接从这里下去

接口。

神堡：巴拉·冯（Citadel: Barla Von）

在平民住宅区和莉亚拉谈话，再到银行和巴拉（Barla）交谈，得知有个佣兵团被收割者围困。在从苏凯什星归来后，前往Krogan DMZ-Dranek-Rothla星，找到影子经纪人影之队（The Shadow Broker Wet Squad），回来找巴拉谈话。



银行的巴拉·冯委托薛帕德前去解救一支佣兵团

神堡：哈纳外交官（Citadel: Hanar Diplomat）

在神堡大使馆和幽灵特工琼达姆·鲍尔（Jondum Bau）说话，他怀疑有位哈纳官员被洗脑控制。进入幽灵办公室遇到一袭黑袍的江藤霞（Kasumi Goto），调查幽灵终端，选择“哈纳大使的踪迹”。接下来按以下顺序调查终端：休息大厅、码头等候区安全检查站、码头等候区E28舱、安全检查站。返回大使馆休息厅和琼达姆交谈，处决哈纳外交官翟曼迪（Zymandis）。

神堡：改善型电力网图纸（Citadel: Improved Power Grid）

在炼狱酒吧外启动该任务，在支线“塞伯鲁斯的袭击”中，在控制台上获得旧电力网图纸，交给酒吧外的女孩艾利森（Alison）。



将稳定器设计图交给前哨外的赛拉睿人

神堡：克洛根人的遗言（Citadel: Krogan Dying Message）

在支线“阿提卡断面：克洛根小队”中，从克洛根士兵尸体找到情书，前往神堡平民住宅区的子午线市场和女商人艾里巴（Ereba）交谈。

神堡：塞伯鲁斯自动炮台图表（Citadel:Cerberus Automated Turret Schematics）

在任务“图岑卡：炸弹”中，在枪塔后的终端上取得图表。解决神堡袭击事件后，前往平民住宅区的庭院将图表交给C-Sec官员。

神堡：热能稳定器设计图（Citadel: Heating Unit Stabilizers）

在支线“N7.塞伯鲁斯武装基地”中，调查墙上的面板取得稳定器设计图。前往神堡的平民住宅区，和前哨外的赛拉睿人交谈。

神堡：励志的故事（Citadel: Inspirational Stories）

在码头等候区的安检站遇到导演索里克·瓦斯（Solik Vass），他想进到难民营拍一些鼓舞人心的影像片段，却被安检困住，便拜托薛帕德代劳。并不是每个地点都适合拍照，记得拍下以下三个地点：记念厅的赛拉睿人在安慰哭泣的妇女，停靠区E24和E26之间有对男女在交谈，停靠区E26和E28之间的詹姆斯在玩纸牌，拍完这三段影片交给索里克。

神堡：医疗用品（Citadel: Medical Supplies）

完成神堡袭击事件后，在诺曼底号医疗室和医生谈话。前往码头等候区的难民营，在货舱B和突锐人塔图斯（Tactus）交谈，说服他同意交易医疗用品，回来和医生谈话。

神堡：医疗胶危机（Citadel: Medi-Gel Sabotage）

在码头等候区难民营的货舱B和医生交谈，得知有人破坏了医疗胶分配器。到附近修理4只分配器，再回来和医生谈话。

神堡：受伤的巴塔瑞人（Citadel: Wounded Batarian）

在神堡平民住宅区的楼梯前，有人谈论受伤的巴塔瑞人可能是恐怖分子。前往码头等候区的难民营货舱C的找到一名护士，进屋



和负伤的哥拉特（Ghorek）交谈，然后遵照他的嘱托关闭维生系统。

神堡：沃勒大使（Citadel：Volus Ambassador）

神堡袭击事件后，维克托斯族长发来邮件，说沃勒大使可能是塞伯鲁斯的线人，让薛帕德调查一下。前往大使馆调查幽灵终端，选择“寻找汀·科拉克”（Din Korlack），到休息大厅和守卫谈话后进入办公室。听取三段录音，再搜索的对面角落拾到耳机，然后和科拉克取得联系。前往平民住宅区，在公寓里见到扎伊德和卧底科拉克。科拉克说塞伯鲁斯将对一片殖民地发动袭击，此时需要作出选择：保护殖民地还是获取沃勒轰炸舰队的支持，声望够高的话可以两者兼得。

神堡：巴塔瑞密码（Citadel：Batarian Codes）

神堡袭击事件后，在平民住宅区前哨站外和乔丹（Jordan Noles）谈话，受托调查非法使用巴塔瑞外交密码的案件。前往大使馆使用幽灵终端，访问巴塔瑞接入密码，然后按以下顺序访问控制台：医院实验室接待处、诺曼底号码头、码头难民营的停靠区D28。在调查第三个控制台时，巴拉克（Balak）持枪出现，有足够高的模范值可获得他的支持。

神堡：塞伯鲁斯的报应（Citadel：Cerberus Retribution）

在平民住宅区，通往前哨站的楼梯处有对平民在争辩，随后听到亚伦（Aaron Sommers）上尉的声音，前往前哨站调查。亚伦说某位军官参与了政变，帮助塞伯鲁斯杀了很多人，他想动手除掉他。走模范路线可劝他放弃行动，走叛逆路线可让他为所欲为。

神堡：收割者代码碎片（Citadel：Reaper Code Fragments）

在神堡大使馆听到阿莎丽官员的谈话，在支线“莱诺奇：盖斯战斗中队”中，在第二场景调查通路左边的砖块拿到收割者代码碎片，回大使馆交给那名官员。

神堡：目标干扰技术（Citadel：Target Jamming Technology）

神堡袭击事件后，在平民住宅区的咖啡厅附近听到官员的谈话，在支线“莱诺奇：科里斯上将”中，调查某处控制台拿到干扰塔数据，回来交给官员。

神堡：GX12加热管（Citadel：GX12 Thermal Pipe）

在诺曼底号和亚当斯交谈，前往神堡平民住宅区，在银行旁的商店终端购买E胶制热导管（E-Gel Thermal Conduit）并交给亚当斯，过段时间再跟他交谈结束任务。

神堡：塞伯鲁斯式突锐毒素（Citadel：Cerberus Turian Poison）

神堡袭击事件后，医院有位医生寻找突锐毒素样本。在支线“阿莱尔：前塞伯鲁斯科学家”中，调查实验室的显微镜得到突锐毒素数据，回医院交给医生。

神堡：化学疗法（Citadel：Chemical Treatment）

医院的斯隆医生在寻找治疗化学烧伤的办法，在支线“N7.燃烧反应堆”中，在赖利附近的箱子上拾取医学治疗计划，回来交给医生。



在这里找到收割者代码碎片



在平民区的公寓里找到这位沃勒大使

神堡：卡克利龙化石（Citadel：Kakliosaur Fossil）

神堡平民住宅区的公寓走廊里，从一名赛拉睿人处接到任务。在主线“盖斯无畏战舰”后，前往Argos Rho-Phoenix-Intai'sei星，将搜到的化石交给赛拉睿人。

神堡：阿莎丽遗孀（Citadel：Asari Widow）

在支线“卡里尼：阿鞑-亚喀西修道院”中，从一名突击队员尸体上找到情书。前往神堡平民住宅区，在子午线市场和阿波罗咖啡厅之间的楼梯和阿莎丽寡妇谈话。

神堡：塞伯鲁斯密码（Citadel：Cerberus Ciphers）

在大使馆二层的终端前见到德尔克警官，他需要塞伯鲁斯密码。在支线“N7.通讯终端”中，在基地某终端上拿到塞伯鲁斯密码，将它交给德尔克警官。

埃丽亚：血族（Aria：Blood Pack）

从帕勒文星回来会收到一封邮件，前往神堡炼狱酒吧见到埃丽亚，她被塞伯鲁斯抢走了欧米茄号，现在她想东山再起招募人手，同时接到“血族”“青阳”和“日蚀”任务，完成它们可获得三支佣兵团。前往平民住宅区的86号房间找纳尔（Narl），假装被他打败，剧情过后得到血族的效忠。

埃丽亚：青阳（Aria：Blue Suns）

前往码头等候区的难民营见到达奈尔·弗科斯（Darner Vosque），他说青阳被突锐将军欧拉卡（Oraka）寻衅。往前平民住宅区的庭院找到欧拉卡，原来是青阳抢了他的武器，所以他派兵围剿青阳，可选择帮他拿回武器，或杀死他结束任务。

若选择拿回武器，去和市场商人坎尼克（Kannik）交谈，他说黑市有批武器得用文物换。前往Kite′s Nest-Vular-Vana星搜得文物，回去找坎尼克换得武器，交给欧拉卡将军。



劝说赛莹领导日蚀佣兵团

埃丽亚：日蚀（Aria：Eclipse）

前往大使馆找贝利，要求释放日蚀首领尤娜·塞德丽丝（Jona Sederis），然后前往平民住宅区的安全前哨找到贝利的助手，和尤娜会面后作出选择：释放她结束任务，还是另寻解决方案。若另寻解决方案，要前往码头等候区的难民营找赛莹（Sayn），劝他掌控日蚀追随埃丽亚。

伯劳鸟之渊：普洛仙方尖碑（Shrike Abyssal：Prothean Obelisk）

在大使馆休息厅听到某外交官的谈话，前往Shrike Abyssal-Urla Rast-Talis Fia星搜得普洛仙方尖碑，回来交给那名外交官。

阿比恩之冠：第一团的旗帜（Apien Crest：Banner of the First Regiment）

从帕勒文星回来，到神堡炼狱酒吧听到突锐军官的谈话，他需要第一团旗帜来鼓励部下。前往Apien Crest-Castellus-Digeris星搜得旗帜，交给军官。

贝宁：身份识别牌（Benning：Evidence）

在神堡大使馆的休息厅和多米尼克（Dominic Osoba）大使交谈，他拜托薛帕德寻找儿子。在支线“N7.塞伯鲁斯的劫持”中，从一具士兵尸体上拾取狗牌，将它交给大使。

德库纳：撤离艾柯人（Dekuuna：Elcor Extraction）

从莱诺奇归来后，在神堡大使馆和艾柯大使谈话，然后前往Silean Nebula-Phontes-Dekuuna星搜到艾柯船队。

伊鲁恩：普莱尼克斯之书（Irune：Book of Plenix）

在神堡平民住宅区的银行和沃鲁斯（Volus）谈话，他需要一种书籍。在游戏的后期，前往Aethon Cluster-Aru-Irune星搜得普莱尼克斯之书，回去交给他。

德库纳：远古法典（Dekuuna：Code of the Ancients）

在炼狱酒吧的电梯前和一名艾柯人交谈，他在寻找古代圣书。前往Silean Nebula-Phontes-Dekuuna星搜得远古法典，回来交给他。

西利安星云：阿鲁恩之戒（Silean Nebula：Rings of Alune）

在神堡医院电梯附近听到阿莎丽人的谈话，前往Silean Nebula-Teyolia-Nevos星搜得阿鲁恩之戒，回来交给阿莎丽人。

冥王纽带：卡扎方尖石碑（Hades Nexus：Obelisk of Karza）

神堡平民居住区的庭院有名手持终端的学者，他要寻找一块包含普洛仙知识的石碑。前往Hades Nexus cluster-Hoplos-Kopis星找到石碑，将它交给学者。

冥王纽带：普洛仙遗迹（Hades Nexus：Prothean Sphere）

在神堡难民营的一名难民那里接任务，前往Hades Nexus cluster-Sheol-Gei Hinnom星搜得普洛仙遗迹，将它交给那名难民。

艾斯玛边境：样本零件（Ismar Frontier：Prototype Components）

在早期的神堡医院实验室，科学家凯利要找一套异能增幅系统原型。前往Ismar Frontier-Metaponto星搜得样本，将它交给那名科学家。

雅典娜星云：希斯皮里亚时期雕像（Athena Nebula：Hesperia-Period Statue）

神堡袭击事件后，在平民居住区银行附近有位阿莎丽人要找一尊雕像，前往Athena Nebula-Vernio-Polissa搜得雕像，回来交给那名阿莎丽人。



将身份识别牌交给这位大使

瓦尔哈拉之口：普洛仙数据驱动器（Valhallan Threshold：Prothean Data Drives）

在诺曼底号的码头听联盟士兵说要寻找普洛仙数据驱动器，前往Valhallan-Paz-Garvug星搜得驱动器，回来交给士兵。

凯特的巢穴：力量方尖碑（Kite's Nest：Pillars of Strength）

在难民营货舱C和巴塔瑞牧师交谈，前往Kite's Nest-Khar'shan星搜得力量之柱，返回难民营交给他。

光晕星团：爱莎图书馆（Nimbus Cluster：Library of Asha）

神堡袭击事件后，在炼狱酒吧听到阿莎丽人教官的谈话，前往Nimbus Cluster-Agaiou-Carcosa找到书籍，将它交给那名教官。

艾伦·维克的《启程》
——《心灵杀手》原稿研究

■浙江 林导先走



“史蒂芬·金曾经写道：噩梦总不受逻辑控制，而如果噩梦能够解释，反而会失去原有的趣味，因为噩梦和恐惧的艺术是相互对立的。在恐怖小说中，被害者总会不断地问‘为什么’，但却得不到任何答案，其实也不应该有答案，毕竟能够烙印在我们脑海中永远挥之不去的，就是无解的谜团。我叫艾伦·维克，我是个作家。”

有人说，整个《心灵杀手》就是一部史蒂芬·金式的心理悬疑兼惊悚恐怖电影。而充当编剧这个重要角色的，就是主角，艾伦·维克（Alan Wake）自己。作为一名杰出的作家，他在巨釜湖底仅用一周的时间便写出了一部具有无穷魔力的作品，使得亮瀑镇的各色居民，包括餐厅招待、景区管理员、乡野医生及其马仔，甚至是不辞万里到此公干的FBI探员均为之疯狂不已。咱们几乎可以断定，这本名为《启程》的小说一经出版，绝对会占据纽约时报的畅销榜榜首，成为艾伦个人写作生涯上最为辉煌的顶峰。不过遗憾的是，我们大概是看不到那一天了。因为《启程》的原稿绝对是“改编自真实事件”，不对，去掉“改编”，它就是“真实事件”。在整个游戏的流程中，它几乎成为了官方授权的“剧透帝”，与亮瀑镇甚至是整个世界的命运息息相关。艾伦在纸上写下的每一个字都成为了现实，使得他往日的才华，变成了如今的梦魇。但是在光与暗的战斗中，原稿却成为了我们唯一的指路明灯，它在预警“前方高能”的同时，也将隐藏在漆黑湖水下的恐怖事实慢慢揭露。在小说到达结尾的那一刻，黑暗终于被光明战胜，而真相，却依旧犹抱琵琶半遮面。而我能做的，就是从原稿中收集支离破碎的线索，并尝试为各位解开游戏中的种种谜团。前言到此为止，让我们共同“启程”吧。

（以下内容涉及的部分原稿只能在噩梦难度下获得，未曾看过的玩家，请挑战噩梦难度）

Q：巨釜湖到底存在着一种怎样的魔力？

A：大多数人在游戏进行到一半的时候就已经明白，巨釜湖可以让艺术家在其周围创作的作品成为现实，同时，也会把已经成形，开始“成真”的作品反馈给其他的艺术家。例如在哈特曼医生的诊所内，玩家见到的画家，游戏制作人，以及安德森兄弟。他们在巨釜湖的影响下能够感知到那股超自然的力量，并将这种感觉融入到自己的作品和言行里。哈特曼称其为“描绘者”，意为这些人的作品只能反映过去，而无法

改变将来。而主角艾伦不一样，畅销书作家，纽约名人，史蒂芬·金的超级书迷，他的惊人才华让他被巨釜湖或者是隐藏在巨釜湖中的黑暗魅影看中，所以当他来到亮瀑镇的时候，黑暗魅影“睁开了眼睛”，然后设计了其妻艾丽斯坠湖的假象引诱他成为了“创作者”。当然，这里的“创作”不光是文学上的，通过“70年代安德森兄弟的疯狂歌声唤醒了黑暗魅影”来看，只要是艺术作品，一旦达到了某种高度，同样有资格加入巨釜湖的“创作团队”。

当然了，这种创作并不是天马行空的。巨釜湖的作品标准是“符合逻辑”，可以有超自然现象，不过也要超得合理。否则根据诗歌创作的文艺性，汤玛士·赞恩与安德森兄弟的作品早就脱离了这个范畴（死者苏生、黑暗附体、挖出心脏还能存活什么的太假了不是吗）。换句话说，半现实半魔幻主义风格的作品是最符合“巨釜湖”标准的。因此黑暗魅影才会在湖底花了整整一周的时间调教艾伦，让他用一条合理的故事线详细叙述黑暗破湖而出征服全世界的过程。尽管艾伦已经是一位著作颇丰的作家，可难免也会犯一些逻辑错误，如果在创作《启程》的过程中出了半点差错，故事就会“失去（变成现实



艾伦第一次读到原稿

的）魔力”，黑暗魅影便以此威胁艾伦：你如果不按我说的写，你老婆就死定了。

所以我们就此可以得出结论：巨釜湖有选择地发掘一些高超的艺术家，使他们的作品成为现实，前提是这些作品具有基本的逻辑，这个能力被黑暗魅影利用来增强自己的实力，同时也限制了黑暗魅影的扩张。成也原稿败也原稿，黑暗魅影最终还是饮恨于原稿没能影响到的未来，被艾伦用一个玩具开关给揍回老家了。

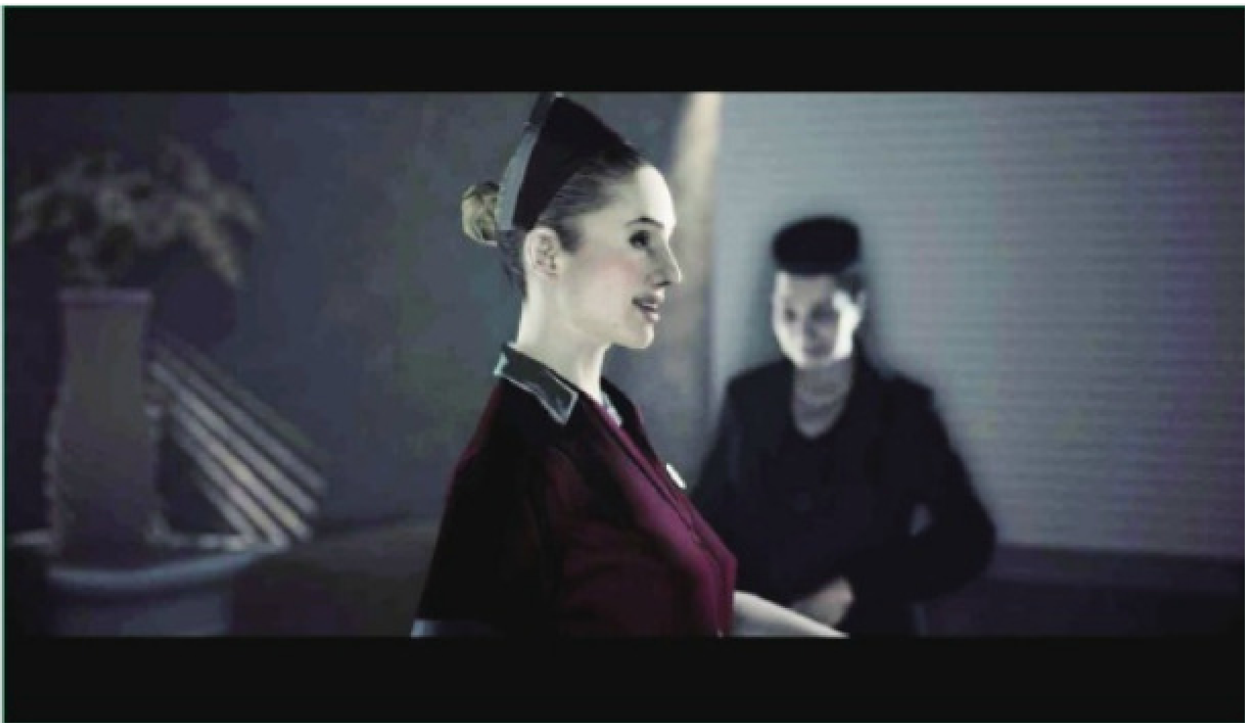
Q：黑暗魅影是怎么来的？黑暗附体是怎么一回事？

A：按原稿的说法，上世纪70年代汤玛士在写作中创造了黑暗魅影。当时它的力量还很孱弱，充其量就是个依附在巨釜湖水中的超自然现象。同时期安德森兄弟出道，当时正属“亚萨神域的古老众神”的创作巅峰期，除了他们本来的音乐天赋以外，可能还要归功于他们家的私酿酒——取自纯净的巨釜湖水酿造，百分之百天然无细菌，当然，还混杂了一点点黑暗魅影。游戏中多次提到过“巨釜湖的水”，由于黑暗魅影的存在，使得喝下他们的人会“醉”，无论你有没有往里面添加酒精。首先中枪的就是那位华特·史奈德（就是你在警察局监狱里看到的那个因醉驾被关



汤玛士留下的原稿引导艾伦进入了黑暗深处


艾伦自湖底逃出而遭遇车祸，失掉了一周的记忆


萝丝被黑暗碰触，给艾伦与巴瑞下了药



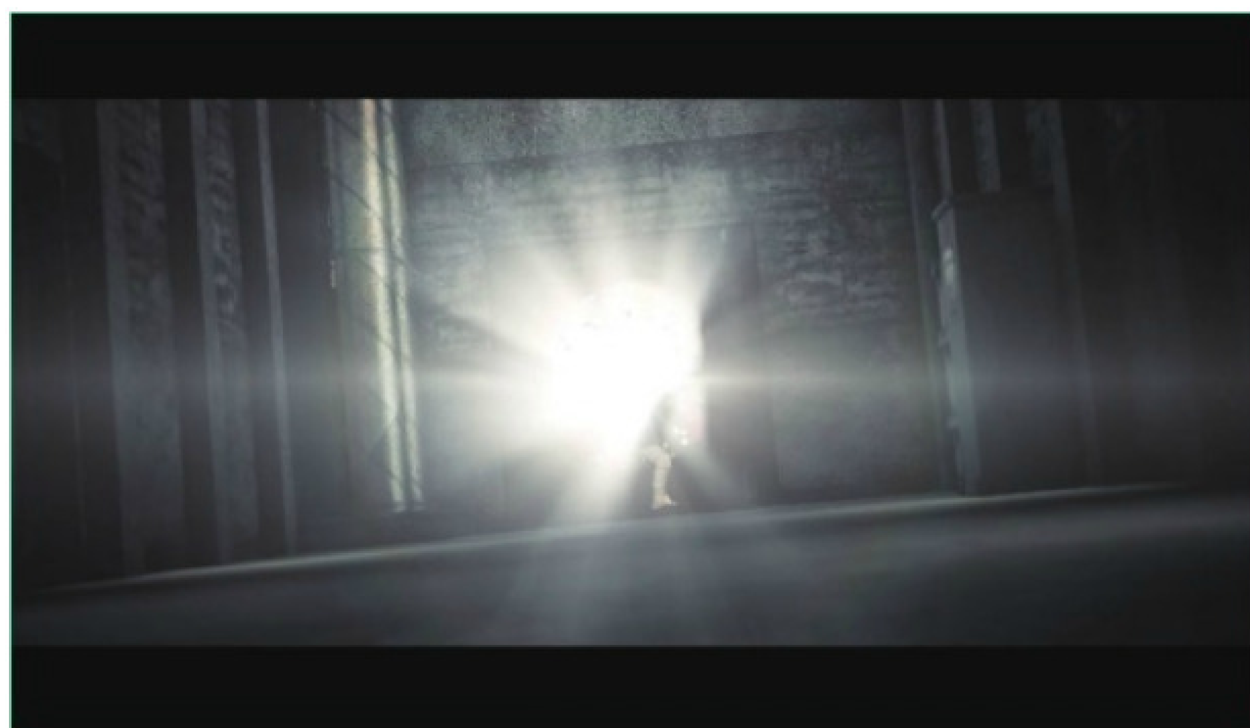
洛斯提被早已预知的黑暗袭击，说出了和原稿上一样的话



阴谋败露的哈特曼开始与艾伦谈起了合作事宜



赞恩因艾伦的故事出现，及时救出了被黑暗碰触的艾伦



注意光明之室门口这只臃肿的脚，那是汤玛士的。他一直在以自己的方式和艾伦一起战斗



安德森兄弟指导艾伦前往安德森农场寻找真相

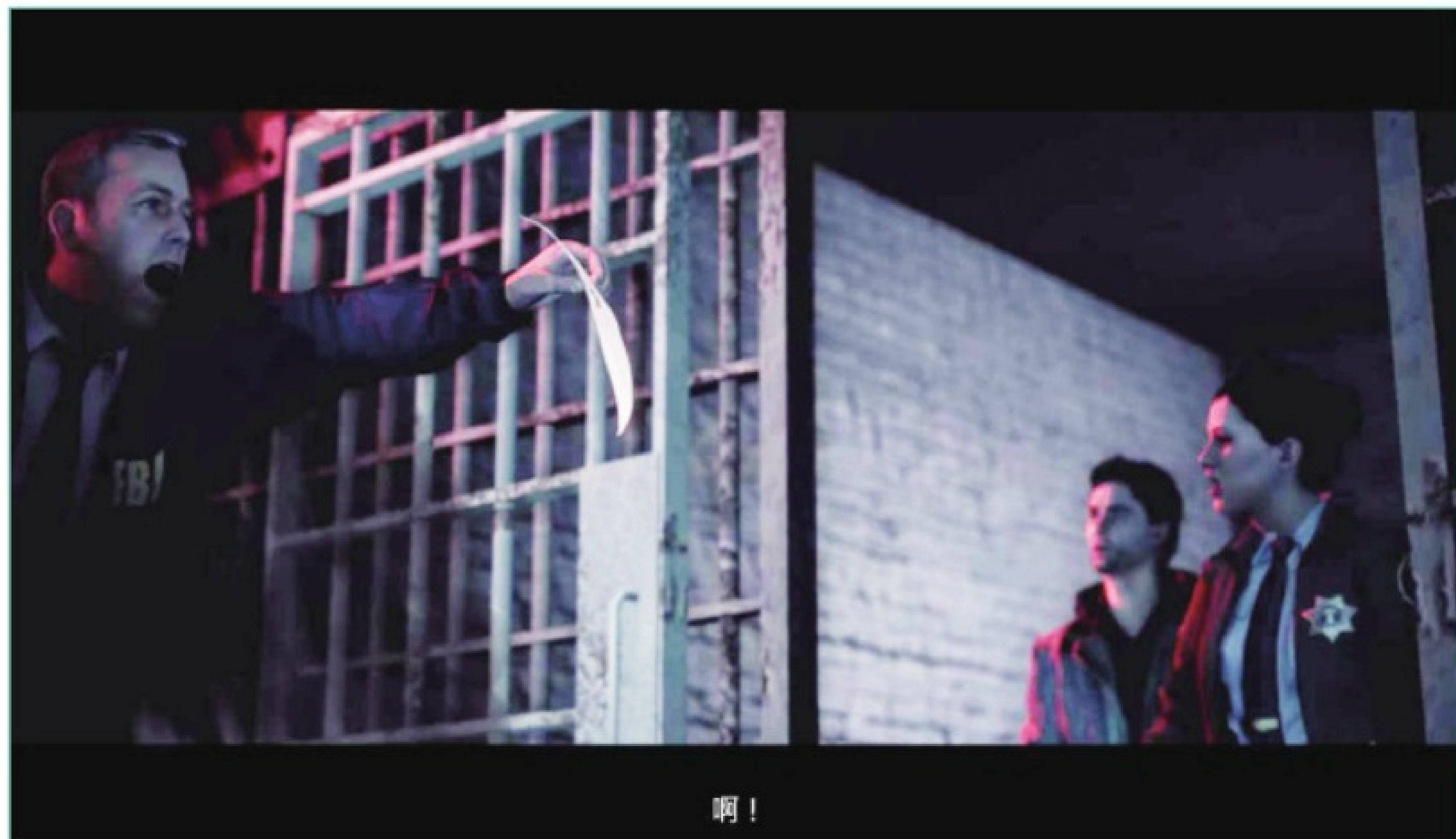
起来的秃头佬），但是按他的话来说，喝下巨釜湖水的人，还可以“看清现实”。这一点在艾伦喝下安德森兄弟的私酿酒之后得到了证实——那一晚艾伦借酒里的那点“特别的东西”重现了自艾丽斯坠湖之后那一周的记忆。之所以绕这么一大圈，只是为了说明巨釜湖水与黑暗魅影的关系：汤玛士的创作被巨釜湖“兑现”，从此湖水便寄宿了黑暗魅影；安德森兄弟喝下了巨釜湖水酿造的酒，受到启发而创作出一系列与黑暗（还有光明）有关的歌曲，这些歌曲或多或少地增强了黑暗魅影的力量；于是黑暗便借芭芭拉·杰格（汤玛士的爱侣）之死依附到她的躯体上，然后随着汤玛士的写作“顺理成章”地“复活”了，为了弥补自己的过错，大彻大悟的汤玛士挖出了黑心老婆的心脏，发现丫还是不死，于是便带着她一同沉入湖底了事。这便是游戏开始前亮瀑镇、汤玛士、安德森兄弟、巨釜湖以及黑暗魅影的全部历史。

关于黑暗附体，我要先作一个简单的分类。原稿中提及的黑暗附体有三种情况：一，喝下有黑暗魅影寄宿的巨釜湖水；二，被黑暗魅影“碰触”；三，被黑暗吞噬，成为黑暗俘虏。前两种情况下受害者并不会丧失心志，至少不是全部心志。但是被“碰触”的影响比喝下湖水更深，黑暗会暗示受害者，控制他们去做一些他们想做但不敢做的事。这种感觉就像是“头部被碰触”，受害者能够看到黑暗魅影的代言人芭芭拉·杰格出现在自己眼前，用低沉柔软的声音向他们允诺，攻击他们内心最脆弱的部位，借此达成控制受害者的目的。在游戏中我们已知的被黑暗碰触的人有：辛西娅·威弗（光明之女）、艾伦、萝丝（餐厅女招待）。前两者均在汤玛士的帮助下成功洗白，至于萝丝，从结尾处仍被监禁在她的露营车屋内的FBI探员奈丁格来看，黑暗碰触对她的影响或许尚未完全消除。

最后是黑暗俘虏，这个概念理解起来比较容易。就如同《生化危机》里的T病毒一样，感染者会失去自身意识成为穷凶极恶的野兽。不过黑暗俘虏仍然被保留了一部分“生前的反应”，最突出的就是游戏里遇到的几个Boss，如小屋出租者卡尔·史塔奇会不停地向你推销“北欧健行”（拜托这是美国啊）和他的“爷们饮食观”（肉，肉，肉），管理员洛斯提会一再重复长老国家森林公园的“游客守则”（野生动物不得投食调戏），大块头护士柏奇则牢牢谨记着诊所的工作条例提醒主角按时吃药睡觉。当这些平素再简单不过的话语通过扭曲的嗓音以几近嘶吼的方式喊出来的时候，我们就知道，这货已经没救了，赶紧用你手里的手电筒和左轮超度他们吧。变成黑暗俘虏的具体方式原稿中并未给出一个系统的解释，唯记述了一段卡尔·史塔奇被黑暗之油（就是游戏中地面上看到的一滩滩黑色液体）吞噬的过程。我只能说常在河边走哪有不湿鞋，这些长期生活在荒郊野外的家伙（猎人，农夫）习惯了与黑暗为伍，自然成了黑暗魅影唾手可得的猎物。相较于喝下黑暗湖水与被黑暗碰触，黑暗俘虏则完全融入了黑暗，成为了黑暗魅影的一部分，他们可以通过黑暗旋风随时“空降”到附近，再以超自然的方式凝聚，成形，然后挥舞着十八般兵器大喊着“德玛西亚”冲向我们的主角艾伦。

Q：哈特曼医生的身份与阴谋是什么？

A：留意游戏的第四集《真相》，哈特曼医生带领艾伦参观巨釜湖山庄，最后止步于安德森兄弟的房间。两位老顽童在医生离开后交给艾伦一张原稿，上面出现了一个名字：艾默。再联系之前看到的书籍封面和医生的自我介绍，你大概就能猜出什么了。艾默·哈特曼，30年前汤玛士的助理，他与汤玛



悲剧的奈丁格，他明白自己要完蛋的时候已经晚了

賀恩可以感覺到詩篇逐漸成型、改變事物。當賀恩試驗時，他想像自己幾乎可以感覺這股力量從打字機的按鍵湧出。

這讓他大為振奮，但也感到恐懼。要不是賀恩的年輕助理艾默的鼓勵，他早已放棄了。

但艾默說服他不能放棄，而艾默自己對文字也很有一套。

哈特曼与汤玛士之间不得不说的一段过往

黑暗魅影隨著原稿中為它安排的情節，越來越強大，宛如暴風雨般進行一場又一場的破壞行動。

但它仍受到故事發展的限制，受到它來處的黑暗深處的束縛。

但當故事最終抵達它渴望的終點時，它將獲得自由。

黑暗魅影的最终目的

士一同发现了巨釜湖的秘密。起初汤玛士还是摇摆不定，不知道是否应该继续使用这种能力，但是在哈特曼的鼓励下（具体的方式？请参考后面他对艾伦说的“我们可以合作创造一个美妙的世界”），汤玛士的写作渐入佳境，最终酿成了那样的悲剧。失去汤玛士的哈特曼固然失落，尽管他“对文字也很有一套”，可是在他见识到被巨釜湖影响的艺术家的悲惨下场之后转而投向了另一项计划：建立巨釜湖山庄，专门养了一批从全国各地“收集”来的疯子艺术家（“疯子和天才只有一线之隔”，不仅在夜泉，艺术家也是一样），引导他们的创作方向，成为“制作人”。不久艾伦的妻子艾丽斯泄露了艾伦的病情和“旅行计划”，感到时机来临的哈特曼派遣了马仔莫特去跟踪艾伦：在艾伦失踪一周又带着原稿重新出现的时候他又设计了艾丽斯被绑架的假象试图让艾伦为其写作：后来马仔身亡，艾伦落入了哈特曼的手掌心，窃喜的哈特曼准备在自己的主场巨釜湖山庄内好好地给艾伦洗一洗脑。可惜人算不如荷尔蒙算，一心想要抓艾伦回去调教的黑暗魅影最终找上了哈特曼，并在腹黑艾伦的配合下把他干掉了。

哈特曼医生的阴谋自游戏开始之前便已成型，在艾伦抵达亮瀑镇后更是积极地在幕后运作，其中偶有变数，却也几近成功。遗憾的是兴奋的哈特曼忘记了最重要的一点：和其他人一样，他也是原稿中的角色，他的命运从艾伦逃出湖心岛时便已注定。正所谓愚者自以为得策，算计者终被算计。大愚若智的哈特曼，空有满腹心计而不知敬畏，最终落得个作茧自缚的下场。

Q：*游戏的结局看不懂，艾伦最后怎么了？*

A：最终话《启程》末尾，艾伦进入黑暗深处消灭了黑暗魅影的化身芭芭拉·杰格，成功解救了艾丽斯。有些人疑惑他为什么不把自己也救出去而是选择留在湖底，答案要从汤玛士说起。汤玛士试图通过写作的方式镇压黑暗魅影，但是“结果不太好”，于是他制定了一个Bug，（任何被他留在鞋盒里的东西都会被保存下来）又留下最后一页原稿和“武器”指引30年后的艾伦，最后带着黑暗附身的芭芭拉·杰格来了次“最后的潜水”。而这些事情，艾伦全都知道，除此之外，被困于湖底的一周内艾伦还在创作《启程》之余阅读了汤玛士的“遗作”，使得《启程》这本小说被后者所影响，并且保留了一些汤玛士作品中的元素。因此艾伦最后才做出了效仿汤玛士的选择，以自己被困在黑暗深处作为代价救出艾丽斯，同时保证黑暗魅影不会再度为祸人间。

“有光明也要有黑暗，有因就要有果，有罪恶也要有救赎。无论如何，天平的两侧必须永远平衡。”击败黑暗魅影后艾伦的这段独白代表他已明白了巨釜湖“兑现”作品的终极原则，即“平衡”。在作品里，任何人做任何事都要付出相应的代价：汤玛士通过写作复活芭芭拉·杰格，结果他被黑暗魅影所控制，差点毁掉了自己和亮瀑镇；幡然醒悟后他选择了自我救赎，先是洗白了被黑暗碰触的辛西娅·威



辛西亚·威弗，或者说光明之女，是连接两代人的重要角色



艾伦决心以自己的方式为《启程》写出结局

弗，教会她如何抵御黑暗并将原稿和神奇开关留下，然后在巨釜湖底湮没了黑暗魅影和自己的一世英名；30年后艾伦的经历与汤玛士如出一辙，黑暗魅影抓走了艾丽斯，赎回她的代价是整本原稿，所幸艾伦在酿成大祸前及时勒马，却不得不让自己成为了《启程》中的角色，而且还大老远地请来了汤玛士为他护法，害得后者陷入了黑暗的更深处；真相大白，罪首伏诛之后艾伦毅然站在了天平的另一端，将艾丽斯送上湖面，自己则留在黑暗深处写完了《启程》的最后一页。（甚至连结局也受了汤玛士的影响将黑暗深处定位于“大洋”）在后来发布的两个DLC“信号”与“作家”中，艾伦经历了短暂的迷失，最终回归本我，在打字机上淡定地敲下了《启程》续集的名字——“回归”。

Q：汤玛士在鞋盒里留下的原稿相当耐人寻味，说说你的看法吧？

A：首先请允许我贴上这张原稿的完整内容：“七岁的艾伦总是不愿意睡觉，当他终于睡着时，很快就会尖叫着醒来，脑中还不断回想起刚才的恶梦。有天晚上，艾伦的妈妈坐在床边给了他一个老旧的电灯开关，妈妈称它回‘神奇开关’，而且只要拨动开关，就可以打开一盏魔法灯，把怪物吓跑。艾伦的妈妈为了增强这个护身符的效果，还告诉艾伦，那是艾伦的爸爸给她的。艾伦从来没见过爸爸，所以任何和爸爸有关的东西。在他心中都像是神话一样。艾伦紧紧抓着神奇开关，终于安心地入睡了。几乎30年后的今天，艾伦手中抓着神奇开关，站在巨釜湖边想起这件事。他深吸了一口气，跳下湖去。”

这张原稿相当之特殊，原因有三，第一：它是唯一一张在游戏里无法收集的原稿；第二，这张原稿的作者是汤玛士而非艾伦；第三，这张原稿的创作时间是30年前，也就是汤玛士的时代，那时候艾伦还只是个七岁的屁孩，别说是写作了，认字都未必然。可它就是这么神奇地出现了，而且还成功地插入了艾伦的《启程》中，起到了承前继后的作用。那么问题来了，艾伦到底是真实存在的人物，还是汤玛士作品里的一个角色？有人甚至还根据这张原稿里的只言片语，推敲出了“汤玛士其实就是艾伦未曾谋面的亲生父亲”这样惊人的“事实”。如果真是如此，我敢说这狗血剧情一定不是编剧自己写的，前后剧情内涵相差太大，系代笔无误！

咳咳，玩笑到此为止，咱说点干的。与其YY汤玛士与艾伦之间的关系，不如先想想故事里的其他角色。在原稿中，不只一次的提及所谓“角色”与“原稿”的“互动”。我们知道，《启程》这本小说之所以“可怕”不仅是因为剧情，更多的是读者对自己身处故事之中的恐惧（厄运发生在别人身上和自己身上的感觉是完全不一样的）。洛斯提成为黑暗俘虏之前读到了他被黑暗袭击并重创的原稿，因此他才会觉得“好黑暗”，并且像原稿上写的那样“害怕自己会孤独地死去”。FBI探员奈丁格算是原稿中最具虚构色彩的人物（他来到亮瀑镇和追捕艾伦的理由均不明朗），但是他在监狱里准备对艾伦开枪的时候“突然犹豫了”，因为他知道按原稿上写的他随后就会被黑暗魅影袭击，于是瞬间就被“别人所撰写恐怖故事中角色的恐怖感吓呆了”。担心自己的命运被操控在别人手中，这是一个正常人再正常不过的反应，但是只有读过原稿的人才会发现这一点。所以我的结论是，他们原本有着各自的生活轨迹，也都是真实存在的人物，只不过大作家艾伦在巨釜湖底为他们编排了一场恐怖片，通过巨釜湖的魔力将这些角色一一对号入座，于是《启程》的故事就在亮瀑镇这个大舞台上隆重上演了。而汤玛士与艾伦的关系也是如此，他们谁都不是谁的创造者，而是真实存在的人物，通过作品互相引导，帮助。在巨釜湖神奇的“反馈”和“兑现”作用下，飘流的文字在命运长河中物色合适的人选，一次又一次地引导他们在黑暗与光明的战争中走向最后的胜利。P









真气、魔法背后的东西方文化差异

■ 天津 半神巫妖



一直以来，对东西方文化之间差异在社会各个方面之表现的探讨，社会学家们几乎已经做到了面面俱到。但是当《仙剑奇侠传5》和《上古卷轴5》的游戏图标同时出现在电脑屏幕上的时候，还是觉得这种文化上的差异还是有着更多、更有趣的表现形式。

本文所要论证的这种更有趣的表现形式，并不着眼于那种被社会学家们长篇大论过很多次的饮食、宗教、思维方式等大的方面，而是从我们游戏玩家在国产仙侠、欧美奇幻游戏中最常见的两种事物：真气、魔法上分析，一窥其背后隐含的文化差异。

之所以将真气和魔法拿出来比较、分析，是因为两者是东西方游戏中最常见的幻想元素，甚至这种元素同样也包含于小说、电影、漫画等各种载体之中。作为同样是凡人所拥有的类似超能力一样的东西，真气和魔法值得研究的最主要原因在于：它们的创造者最早都可以追溯到千百年前的古人，因此一来其中肯定会包含了创造者所属文化的丰富内涵。

真气——中国天人合一哲学思想的演化

纵观中国整个广义幻想文学史，从《封神榜》《西游记》直到今日的各种武侠小说、仙侠小说，真气或者说气、内力这种元素贯穿始终。这种定义深刻影响了包括电子游戏在内的诸多文化领域，甚至好莱坞《星球大战》中的原力也是从中国的真气、内力上取得的灵感。

而真气还根深蒂固的存在于诸如中医这种更为高层次的领域中：气血运行、肾气不足等等包含了真气元素的中医语言不是一直出现在古代医书以及现代中医著作中么？

有趣的是，几乎是每一个中国人都相信气的存在，而几乎又都说不清到底什么是真气。如果从严谨的医学角度，真气一词来源于《黄帝内经素问》中的《上古天



《仙剑奇侠传五》的精气神系统



《星球大战》中原力的灵感也取自东方的气

真论》：“恬淡虚无，真气从之”。意思是真元之气。而同样是《黄帝内经素问》中的《离合真邪论》也提到了：“真气者，经气也。”这也算是真气最早的最直接定义：经脉之气。

随着历史车轮滚滚向前，道教出现了，他们将医学同宗教结合起来，修身养性。于是真气的定义便有了历史上的第一次变革，从最原始的人体内经脉之气变成了由先天之气和后天之气结合而成的“性命双修”的生命原动力。这一看似小小的改变，却为后世带来了巨大的影响。因为这一改变，将真气从原本人体内自然存在的生理元素变成了可以修炼的生命原动力。“可以修炼”这一关键转变，让真气向所谓的“超能力”踏出了第一步。



《黄帝内经》最早提到了真气

深受道教影响的古代中医理论认可了这种定义，并且将先天之气更为精确化了，那就是先天之气来源于肾中的先天之精。而后天之气则需要人为的修炼和培养。既然医学界都认可了这种说法，那么真气可以修炼就算是正式成为了真理，于是在中国古代，从道士到医生甚至普通民众，无不开始追求这种后天之气的修炼。

如果说这个时候的真气修炼还只是为了强身健体，那么随着武术的出现，真气迎来了第二次变革。在随着古人对于武术的精益求精、普通的修炼已经满足不了那些武术大师的情况下，古人们很明显会去寻找一些更为高级、更为玄奇的修炼之道。于是真气便演化成了炁。



上世纪八九十年代的全民气功热

炁，音同气但是意义不同。指的是人体内看不见的能量场，是古代哲学、道教中常见的一种概念，道教所谓的“一炁化三清”就提到了这个炁，风水学上是一种意识流、一种场，而养生学上则为一种能量，在宇宙万物间生生不息的流动。后世将炁简写成了气其实是不对的，二者是不同的概念。

通过这两次改变，真气变成了一种看不见的能量体，医生可以用其来养生、武者可以用来提升功力甚至道士也可以用来作法。真气从此完成了概念上的进化，此时的气已经不再是医学概念了，而是变成了融合了宗教、哲学、风水等等领域思想的一种玄学概念，它既是经脉之气，也是炁、真气等等。此时的真气也开始成为了文化领域最常用的一种元素了。



千篇一律的凡人修真

比如金庸的武侠小说中的内力，就是来源于真气的一种无法证实的力。这种内力的定义，指的是武功高手通过真气，调用体内能量场，将体内细胞的作用协调一致以发出强大的力道。内力高深、精纯者可以推开数倍于体重的物体或者一掌击碎巨石。

长久以来内力是否存在就是一个谜，武学宗师李小龙就对内力的存在做出过否定。但是真气、内力却几乎充满了所有的武侠小说和游戏中。《仙剑奇侠传》系列中著名的精、气、神人物系统中的气指的就是真气。



李小龙曾否认内力的存在

那么为什么国人对气如此的深信不疑呢？上世纪80年代风靡全国的气功热不也是源于这种深信不疑么：从国家体委主任到居委会大娘都在练习气功，甚至社会风传气功大师发功扑灭大兴安岭山火也是言之凿凿。

其根本原因就在于中国人最基本的思维方式和中国哲学的最基本精神：天人合一。

天人合一的思想最早由庄子阐述，后来被汉代思想家、阴阳家董仲舒发展为天


道家追求的天人合一


《博德之门2》模仿了文艺复兴时代

人合一的哲学思想体系，并由此构建出了中华传统文化的主体。

天人合一思想的核心观点就是天作为大自然，人作为人类互相理解、和谐统一。这种思想构成了中华传统文化的主体延续至今，涵盖了哲学、政治、养生等诸多领域，可以说中国人如果有信仰的话，那么也是信仰天人合一。

与下文将要提到的西方魔法元素不同，真气的修炼完全顺应了天人合一的思想：了解、融合自然而不是像魔法那样改造自然。所以中国的武功大师、道士修炼大多在风景优美、人迹罕至的高山之上：吸取天地之灵气成为了修炼的主要手段。

但是，真气的演化史也同样反映了一些天人合一哲学思想体系中的弊端，而这种弊端也是学术界很少注意到的，那就是过于注重人与自然和谐统一而忽视了改造自然的科技的力量。

这一点从上世纪初中国被列强欺凌的那个年代就反映出来了：当西方社会从文艺复兴开始已经研究科技几百年了的时候，我们的国人还在醉心于天人合一的修炼武功……

笔者并不是批评天人合一思想不正确，而是希望整个中国社会都能认识到：人类是要同自然和谐统一，但是也不能忽视人类利用科技改造自然的能力以及其带来的巨大利益。从长久看也许中国古人是对的，但是在整个世界已经成为一个比拼科技实力的竞技场的情况下，结合天人合一理念下的崇尚科技也是必经之路。

而这种崇尚科学，希望通过科技手段改造自然的哲学理念也促进了本文另一个主题：魔法定义的进化。

魔法——从炼金术到科学诠释

如果说中国的真气来源于天人合一哲学思想的话，那么欧美奇幻小说、游戏中的魔法则同样来源于西方社会的思想体系，只不过同国人的天人合一不同，魔法这一元素经过了三个思想体系的催化与影响。

首先是蛮荒时代对自然的恐惧，其实这不能算是一种思想但是在千百年前的西方社会也近乎是了。人们对于大自然的很多现象不了解从而很容易产生一种畏惧心理，而那些自称可以操控这些自然现象的人，也就随之出现了。他们或被称为萨满，或被称为巫医，他们用来操纵自然的力量就是魔法。其实中国远古时代也有几乎同样的事物，比如求雨的法师等等，但是很快就消失并且被天人合一的思想（庄子阐述天人合一之前的蛮荒时代很短）所取代。

但是有一点很值得注意，那就是即使在这个时代，西方社会的魔法也是作为改造自然的力量出现的。这就完全同中国的真气理论基础不同，也就是本文初提到过的东西方文化差异之所在。

这一时代可以被简单的归纳为欧洲中世纪之前的时代，那是古罗马帝国的时代，也是奴隶制和野蛮人的时代。这个时期中国的真气理论早已经深入人心，而魔法在西方还只是传说。野蛮人部落里的萨满巫医会通过奇怪的舞蹈占和医治，这也就是那个时代的魔法了。

虽然简单、质朴但是总归是有了魔法的起源，今日所见的奇幻作品中的很多魔法都是来源于当时的幻想和社会现象。

在此之后的第二个时代，则是黑暗的欧洲中世纪。自从古罗马帝国衰亡之后，基督教会兴起，欧洲进入了漫长的中世纪，这个时代对西方魔法起到了最重要的影响。

包括大法师梅林在内的许多魔法传说开始兴盛，而猎杀女巫的行动则随着教会的影响力而在欧洲大陆上蔓延。此时的魔法开始慢慢向着一个新的方向发展，那就是隐约有了一些科学的影子，最直接的就是炼金术士的出现：这类将魔法当做化学来研究的“魔法师”让西方的魔法理论在黑暗的中世纪也有着一丝不可忽视的光亮。

而第三个时代，则是最重要的时代，那就是中世纪之后璀璨的欧洲文艺复兴时代。摆脱了中世纪的禁锢之后，欧洲进入了崇尚科学与艺术的新时代，此时的魔法传说也一改以往同魔鬼做交易的女巫、黑魔法，变成了融合了科学和艺术的一种元素了。

从游戏上看，最能体现这一时代的魔法特征的便是遵循着龙与地下城规则的《博德之门》系列了。这个虚拟的奇幻世界就处于类似地球的文艺复兴时代，通过


《上古卷轴5》的世界观接近现实的中世纪


《无冬之夜2》的魔法世界也同样是文艺复兴风格


西方奇幻在上世纪八九十年代仍旧还是魔法的天下


现在的西方幻想早已经进化到了太空时代了

下面的一个魔法介绍就能看出当时魔法的一些特征来：

抗力减弱 （防护系／改变系）
等级：5
有效距离：施法者视线所及
持续时间：1轮／每等级
施法时间：5
影响范围：目标生物
豁免率检定：无

此法术会将目标生物的魔法抵抗力削弱10％ ＋ 1％／每施法者等级，无须经过豁免率检定，目标生物本身的魔法抗性也无效。假设目标生物原本的魔法抗性为60％，则一个15级的法师施展此法术，会将目标的魔法抗性减弱25％，即该生物的魔法抗力变为35％。此法术具有累积效果，若再次施展此法术于同一生物上，则该生物的魔法抗力为60％～25％（第一次法术效应）－25％（第二次施法效应）＝10％。直到法术持续时间截止，此效应才会消失。需要注意的是，此法术不受解除魔法影响，也不能取消，除非法术时效到期。

这种魔法的设置已经做到了游戏所能做到的最复杂的设定，深刻的反映了此时的魔法已经不再是一种出于对大自然的恐惧而幻想出来的力量，而是一种自主的去改造自然的、科学性质的超自然能力了。

换句话说，文艺复兴时期人们幻想中的法师，其实是一种对现实中科学家的变形。而花花绿绿闪光的魔法则是当时人们对还不甚了解的化学、物理实验现象的幻想。

经过了这三个复杂历史时期的改造，西方幻想中的魔法和中国的真气理论一样，也发生了一种改变。中国的真气学说从最早的人体医学进化成了天人合一的玄学元素，而西方魔法则从远古蛮荒时代的巫术演化成了科学改造自然的幻想体。

而正是这两种改变的不同，或多或少体现了很多历史事件背后的文化因素。西方世界之所以从文艺复兴前大大落后于中国为代表的东方世界到文艺复兴开始后迎头赶上直到最后超越，就是因为这种喜欢钻研科技，相信用科技能够改变世界的这种精神。

而此时的东方，仍然同几千年前一样信奉着天人合一、道法自然，人们追求的仍旧是协调人体与自然已达到天下和谐的理念。一种文化的根深蒂固所必然带来的落后也就不奇怪了。

趋势——新时代的新幻想

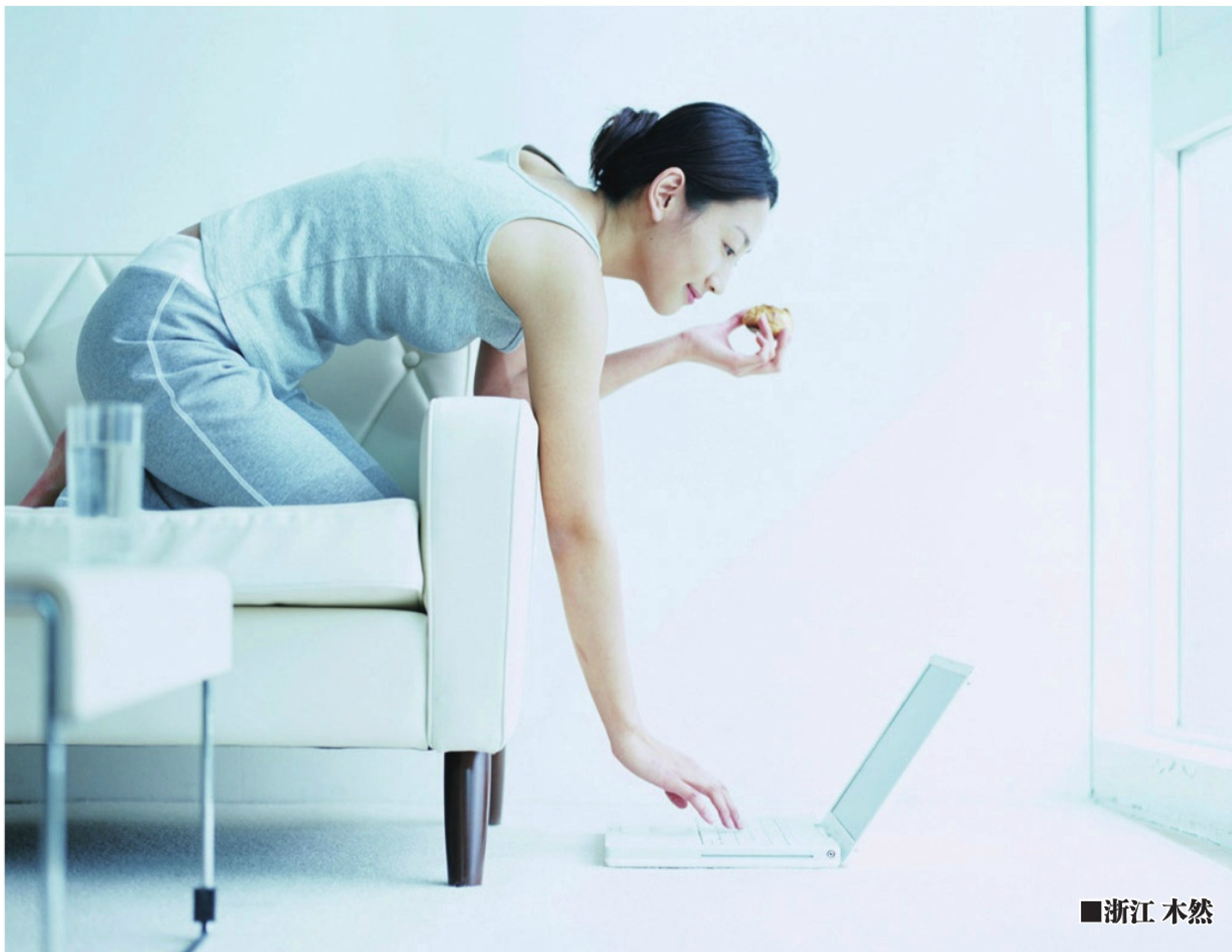
时代造就着一切，真气、魔法都是从古代就开始的人类幻想，管中窥豹、可见一斑，因此才有了上文的分析。而在科技日新月异的今天，东西方社会的幻想仍旧因其背后文化的差异发生着不同的改变。

比如西方社会，魔法已经不再是人们热衷的幻想物了，拥有超能力的超级英雄、外星人等等成为了主题，这就和自人类登月开始的太空时代有很大的关系。而中国依然在和真气、修真较真，不能不说是一种遗憾。国人传统思维上的滞后由此也体现了出来：日本几十年前都有诸如克塞号、奥特曼等等新的幻想事物了，而我们的各大媒体仍旧是仙侠、玄幻充斥，国人的科学理念何时才能是主流，任重而道远。P


西方幻想的主题：魔法


欧美的法师离不开瓶瓶罐罐和法术书，隐藏着科学的内涵

网游中的“网恋经济学”分析



■浙江 木然

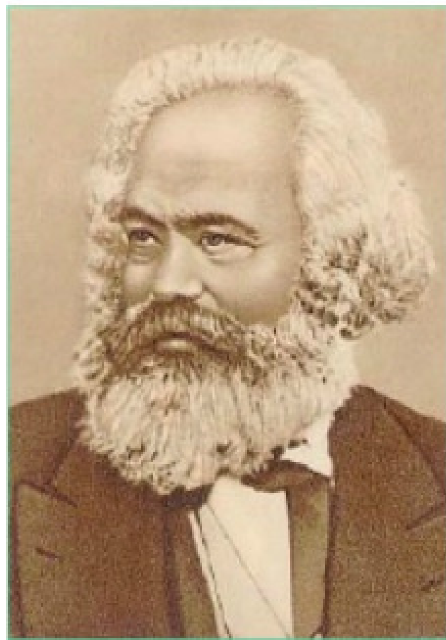
编者按：本期谈到了网游里网恋的这个话题，这是个敏感话题，因为有诈骗谎言的恶徒或宅男，也有真实恋情的衍生，无论从哪个角度谈论都很棘手，好在有些现象是真实存在也无可厚非的，看看木然是从哪个角度出发的呢？以下文章只代表作者个人观点，与本刊立场无关。

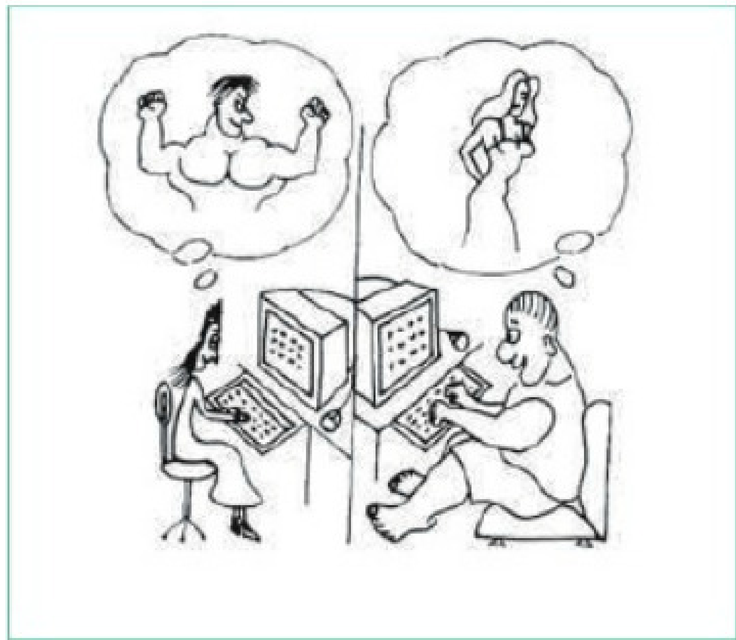
（一）

对我来说，恋爱算是一种奢侈品。如果想要正常地运作一段恋情，投入的成本包括礼物、餐饮、服饰、交通等等方面的费用。从我的角度来看，投入明显大于产出，用经济学的语言来说，这要算是一桩失败的投资案例。不过恋爱恋爱，有恋就必定有爱，我在这场交易中花出去的是血汗，交出来的是诚心，拿到手的东西却很难解释。按慕容晓晓的说法（或者唱法），爱情是可以买卖的，至于怎样给它明码标价，“伪学”者慕容雪村曾做过不完全调查，统计出2005年六位深圳女白领的爱情均价为26万元人民币。咱们索性拿油价做个参照：2005年1升93号汽油大约3.80元人民币，如今（截止截稿日）这个数字是8.33，涨幅大约是119.21%。那么这26万的爱情到了今天，也应该涨到了将近57万的市值。作为恋爱合同的其中一方，假设我月收入为5000元，若是要把这段恋情修成正果，我所付出的代价是将近114个月，即九年半的工资，这还是在不吃不喝，辟谷成仙的前提下。

这对于我来说不大可能，对于在座的各位宅男来说也是同样。合理的投资组


根据慕容雪村的说法，感情这种东西，不仅能够明码标价，而且市场价值极低


经济基础决定上层建筑，意欲网恋的宅男们，准备好你们的钱包了吗？


幻想是美好的，现实是残酷的

合理论是说，不要把所有的鸡蛋都放进一个篮子。所以我们之中的部分人选择另辟蹊径，转移资本，改变战略，将主战场由尘嚣弥漫的现实挪到了比特流纵横的互联网上，于是乎便诞生了所谓的网恋——网恋网恋，即以网络为媒介，行以恋爱为名的社交活动。古有七夕佳节牛郎织女鹊桥相会，而今天不论什么时候，你都可以与网络另一端的“女友”见面以诉相思之苦，这无疑是一种伟大的进步。除了看不见摸不着以外，这位“女友”几乎能够满足你的一切幻想：她可以是穿着泡泡袜的萝莉，也可以是踩着高跟鞋的御姐，甚至是浑身散发着成熟气息的“绝望主妇”。只要是你想得到的，互联网都可以满足你。然则就和所有的经济活动一样，参与网恋也必须承担一定的风险——而网恋的最大风险就是，你和你伴侣的第二性征很有可能是完全相同的。所以这又涉及到了欺诈的问题，也就是我们常说的“人妖”。前不久重庆市公安破获一起有组织的网络诈骗案，犯罪者正是通过网络聊天工具伪装成仅十几岁的豆蔻少女搭讪互联网上的猥琐大叔以骗取钱财，所用的伎俩亦不高明：由一群擅长聊天的“技术工人”（当然他们都是男的）负责伪装少女寻找受害人，再以电话相邀，由“通讯员”（当然她们都是女的）将冤大头钓出来之后再趁其不备之机盗取钱财。我一发小几年之前便用此手段横行网游，渔利颇丰，只不过没有走到见面那一步。按他的话说，小骗怡情，大骗伤身，互联网上到处都是雄性荷尔蒙泛滥的金主，为我一时之方便，取其九牛一毛为“交谊费用”，有何过哉？

这话说得有理，经济法量刑，也是以涉案金额为标准。我之发小从“男友”身上榨取的乃是点卡装备，再昂贵者，不过数据流耳；上述案例，即重庆警方破获的大案，受害人损失少则数百，多则上千，真金白银，总比网游里的数据更具说服力；美林证券因为提供虚假投资评估，严重违反了市场规则，所以在2002年被罚了一亿美元。这笔钱就算放到今天，也能让人瞠目结舌，口水不止，要是拿来买93号汽油，那就是75519807升，别数了，那可是七千五百多万升呢。按一升油跑十公里来算，这笔钱能让我绕地球赤道转上18844圈，别说是这辈子，下辈子，下下辈子都别想用完。按照美林证券的遭遇，我们可以断定网游公司难逃其罪，因为他们提供了可爱性感的女性角色供男玩家选择，从法律上来讲，这叫协助诈骗，理应判罚；重庆诈骗案亦是此


说来说去其实还是一个字：钱



瞎了没？说不定正跟你聊天的“妹子”就这德行呢


以网恋为名实施诈骗是犯罪者常用的手段



我发小就是这么骗人的


视频防人妖？WOW，COOL



不孝有三，女友玩劲舞为大——我没开玩笑



MM认证，这玩意儿就跟处女证书一样，爱谁信谁信去


人妖的节操早就和志伟哥一样掉光了


铜须门女主角已被证实造假，其照片源自台湾地区某模特


女子网恋产女后离家 男方无力抚养欲将女儿送人

有关网恋的新闻向来是报忧不报喜

理，犯罪嫌疑人行骗，提供聊天软件的那家公司形同帮凶。

（二）

网络世界暧昧难明，而诈骗只能算是网恋的风险之一。借用慕容雪村先生的观点，网恋也像是一单混合了FOB和CIF特征的国际贸易，前者的意思是船上交货，货物在越过船舷之前，发生任何毁损灭失、遗弃泄露都不能算是交易成功；后者指的是货主承担成本、保险费和运费。在这样的风险下，网恋者有足够的理由去寻求第三方的保证，在这个方面，婚恋网站，如世纪佳缘，百合网等，他们略占优势。该类网站强行规定，登记注册者，必须有证，有图，否则一律取消营业资格。也有网游把这招学了去，要求女性玩家必须通过官方的“MM认证”，挂牌者才能合法勾搭男性，否则就是人人喊打的过街老鼠。如此做法名义上是为了男性同胞的福祉，其实不过哗众取宠的噱头一个，实施起来困难不说，玩家也未必买账。况且“认证”的过程也缺乏科学性与透明性，信不过的人会出来说：身份可以造假，照片可以百度，只要不是面对面确认，猫腻随处可有，你凭什么说“她”就是“她”？

我赞同这样的质疑，毕竟我们花钱上网找对象，谁都不想被欺骗感情。至于这笔钱，我们管它叫“机会成本”。就我个人观点，想要在网上把到妹，这笔钱不得不花：婚恋网站有会员费，网络游戏有点卡钱，就算是免费网游，服装是钱吧，装备是钱吧，双倍经验也是钱吧，就算你真是铁公鸡一毛不拔，花在游戏里的时间——转化成网费、烟费和电费，它也是钱吧？在这我们甚至可以曲解一下凯恩斯主义中的“节约悖论”，把消耗网恋市场的投资者，宅男——的储蓄，作为一种促进恋情发展的手段。就像我很喜欢说的那句话一样：经济基础决定上层建筑。现在是市场经济时代，有钱你就上，没钱你就撤。人们常说谈钱伤感情，不过要是没钱那感情何来？

这里不免又要提一下我的那位发小。上文说到，伪装MM期间，他在网游里欺骗了无数少男的感情与金钱。那些热衷于打宝和练级的宅男一听说他的“女性”身份，浑身立刻就被强烈的正义感与责任感所充盈，以至于他们要履行所谓“绅士的义务”。很遗憾，他们不是绅士，而我那位发小亦不是坐在豪华马车中的名伶。在整场交易过程中，他付出的仅仅是少量的时间与一点点斡旋交际的头脑，还有他亲姐姐的“色相”，经济学上说，这叫“低投入高产出”。至于那些通过视频目睹“伊人容姿”的死宅们就不那么幸运了，根据我发小的说法，从游戏币开始，再到点卡，装备，最后甚至是对方的账号，只要肯下点功夫，他就能从这些金主身上把这些油水一点一点地榨光。按经济学的说法，这叫“高关税壁垒”，只要一直守着最后的底线不放，陷入网恋的糊涂蛋们就会把自己在网游里辛苦积攒的产业逐一奉上，等到意识到情况不对的时候，“伊人”早已改名更姓，另寻他处风流了。

可能会有人不解，如此简单的骗局竟然没人识破？当然——不是！有些时候，我们得考虑一下实际情况。比如我发小挑选的网游，多是男性泛滥女性稀缺，玩家整体年龄较低的类型，在这种市场环境中女性天生的优势能够得到最大的发挥，宅男们看到“异性”时出于求偶本能也会不管三七二十一作饿虎扑食状一拥而上。一句话，憋的。在这顺便引入一个供需关系的概念。网恋市场就是一个典型的供应不足的卖方市场。如果把网恋所花费的钱财视作一个妹子的价格，根据供给和需求的价格弹性，妹子多的网游，价格就会便宜；妹子少的网游，价格自然昂贵。早在《传奇》时代就出过为红颜一掷千金，最后落花终成流水伊人终为人妖的新闻，这位哥们显然也深谙投资之道，遗憾的是选错了对象。

（三）

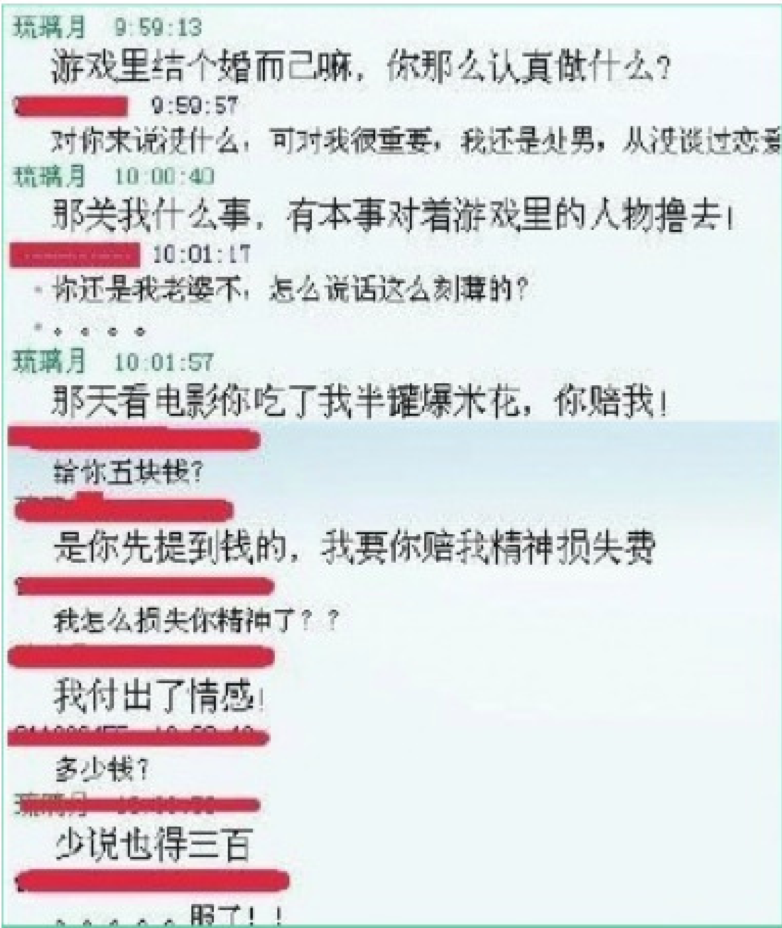
对于已婚人士来说，网恋算是一种性价比较高的出轨方式。好处有俩：一，相比毛头小子们砸锅卖铁打网游的痛苦，这点开销对于参加工作的大叔或伪大叔们来说根本就是挠痒痒；二，玩网游是一个舒缓工作压力的良方，也是隐藏婚外恋的最佳借口，自古以来金屋藏娇就是纸包不住火的典型例子，而网游藏妹则相对容易得多。当然我这么说并不是鼓动已婚人士去搞婚外恋，偶尔的精神出轨并不是什么大错，就好像在解放碑或春熙路打望美女一样，不仅可以舒缓身心，还能陶冶情操，古代的名流雅士们也好这个。可你要是在打望的时候有了非分之想并付诸行动，那情况可就大大的不同了。例如马克·吐温的微小说《丈夫支出账本中的一页》，倾心于年轻女下属的丈夫屡屡向其抛出橄榄枝，结果被妻子视作了婚姻危机的信号，为此他不得不解雇下属并斥资购买昂贵的礼物劝服妻子与丈母娘，可能中途还磨破了几双皮鞋，这显然就是赔了小三又折财的典型。因为一时的精神出轨而产生的大把公关费用，这又是另外一种“机会成本”。

本来我准备谈谈铜须门，这事件当初闹得够大，甚至还惊动了央视，不过后来又被证伪，真实性大打折扣。所以我决定举个最近的例子，比如这位被游戏里的“老婆”欺骗了感情的“纯情男子”，他因为发现对方已婚，居然当街拦截，以“情感受到伤害”为理由索要赔偿。这应该算是一起商业纠纷，男方付出了时间、金钱、感情——根据他的说法，这个“感情”还是限量收藏版的，因为他是处男，这是他的初恋，然而换来的却是女方的无情拒绝。很显然他不是木某这种习惯收卡的好人，所以毅然提出告诉，要求对方赔偿包含情感费、青春费、心理平衡费在内的300块赔偿。是的你没看错，3后面两个0，单位是人民币。42斤猪肉的价钱换一个处男的初恋，这是何等便宜的买卖？而且这位处男还说了，女方不愿支付赔偿亦可，但是必须在游戏里与其正式离婚，并请网友为其公证方能了结。比起痛宰美林证券的纽约司法部，这位无产阶级的光荣代表足以让资本主义的黄金白银黯然失色。仔细想想，这大概就是爱吧。

荒谬归荒谬，这位处男提出的赔偿理由和金额还是值得参考的。价值悖论指出，许多生活必需品的市场价值很低，而钻石这种没有什么用处的东西却能换来大量货物。感情是精神生活的寄托，对于绝大多数人来说，这应该算是一种生活必需品。不过由于它的再生性和可重复利用性，感情的边际效用其实是很低的。许多时候，投入一克拉和十克拉的感情其实没有多大区别。而且这玩意儿产生的效率很高，人常说“一见钟情”，这就不仅是从无到有，而且是大大的有；还有个词叫做“热恋”，说明这东西还能产生能量，如果你仔细观察周围刚开始一段恋情的朋友，你会发现，他对荷尔蒙和雄性激素的滥用多出于源源不断的“爱的Power”。于是感情的价格便一跌再跌，终于跌成了中国股市。



相比《传奇》，肯定还是玩劲舞的妹子比较多吧



这就是传说中的300块钱的初恋



在这个泛爱的时代，婚恋网站的走红也不是完全无法预料的



这只企鹅不知道给多少红男绿女牵过线搭过桥

（四）

咳咳，扯远了，让我们继续谈网恋。一个开放的市场需要制定交易规则，这话是对运营商说的。为了避免无序交易，带动网恋GDP发展，运营商应当采取相应措施，比如向游戏情侣推出定制服务。这年头人人讲究排场，就算是游戏里结个婚也要闹得轰轰烈烈，什么大轿啊豪车啊烟火啊礼堂啊，能整的全给它整上，再给“亲朋好友们”发发喜糖红包什么的。你说这么豪华的游戏婚礼，怎么着也得花个几百吧？几百？！那是零头！一千块起！你别嫌贵，还不打折，你得研究新人的消费心理，愿意掏几百封红包的金主，根本不在乎多掏一千！什么叫网恋人士你知道吗？网恋人士就是无论买什么东西，不买对的只买贵的！所以运营商的做法就是，把商城里所有的衣服道具CTRL+C再CTRL+V一遍，再打上“情侣版”三个烫金大字，陷入热恋的玩家自然会蜂拥而至。此招并不新鲜，却屡试不爽，原因很简单：通过网络，我们能表达感情的方式相当有限，而花钱恰恰是最简单也是最直接的手段。

为了促进消费，运营商自然会尽心竭力担当好“媒婆”的角色，以“天下狗男女终成眷属”为己任，矢志不渝地踏在牵线搭桥消灭光棍的路上，甚至是为网游夫妻提供“特殊待遇”：经验、掉宝率、互相传送等等。这显然又是受了凯恩斯主义的影响——对朝阳产业实施免税、补贴等优惠政策，而GDP的增长反过来

又充实了政府（运营商）的腰包。于个人于集体都是好事，大家自然乐为之。

（五）

从网络到现实，这是网恋的进阶，俗称V2.0版。就我个人经验，版本更新往往会带来一系列的问题，也就是Bug。首先受害的自然也是受益者。所以大多数网恋都卡在了见面这一关，只有少数瞧对了眼儿的才能继续进程。不过剩下的这一小撮也分为两种：一种是真心求爱的，我们管它叫真爱组；另一种是寻找一夜情的，我们管它叫一夜情组。所以我经常建议年轻的小妹妹和网友见面时带个闺蜜以防万一，目的就是为了防范一夜情组的色狼们。但如果你遇到的是真爱组，那就好办了，见面之后只要遵循法定程序，吃饭，逛街，看电影，然后挑个合适的时候表白就行了。跟一夜情组的"捞一笔就跑"不一样，真爱组喜好长期投资，不过在此之前，最好先签订合同——即检验对方作为伴侣的可能性。这事儿可以在网络上搞定，也可以在现实里进行。交流的时候千万别不好意思，对投资对象进行详尽的调查，是对你负责，也是对对方负责。要是你的那位支支吾吾不肯明说的话，不要犹豫，趁早撤资，那货很有可能对你有着另外的盘算呢。

作为一对通过网络结识的情侣，你们可能会有更多相同的爱好，更多共通的话题，这是优势，但也有可能造成非理想的后果——比如闪婚。身为一个持币待购的观望者，我是极力反对闪婚的。婚姻应该建立在长期互相了解和彼此信任的基础上，又不是打仗，你急什么？在这一点上，我坚持和传统观点站成一线，揶揄并斥责那些视爱情为儿戏的头脑发热的网恋者们，肯定地告诉他们："瓜娃子"，你们这样不会有好结果。慕容雪村把小说家分为两种，一种帮助人做梦，一种帮助人从梦中觉醒。网恋者的爱情有一个琼瑶式的开始，却不一定能迎来琼瑶式的结局。我更希望他们能去看看托尔斯泰、陀斯妥耶夫斯基、格拉斯等先哲笔下的世界，偶尔感受一回水光之下的彻骨阴暗，未尝不是一件好事。世间最痛苦的莫过于梦醒之后无路可走，而我正要给所有沉溺于幻想的网恋者们种下清醒的疫苗，愿他们及时醒悟。

（六）

网恋往往是跨区域发展，也有可能产生水土不服的问题。橘生淮南为橘，生于淮北则为枳。这个典故很老很俗，却涵盖了许多网恋者至今仍未明白的道理。为了在异地繁衍生息，他们付出的代价是巨大的。迄今为止，我听说过的版本中有辞职的，有拖家带口的，有把房产卖了的，还有跟父母大吵几近断绝关系的，这些夸张的情节背后，隐藏的是网恋者对爱情的偏执与盲目。而投资最忌讳的就是这个，有人提到风投，那也是有实力的人才玩得起的。况且这些家伙做的已经不是投资了，他们毫不犹豫地把财产、前途和命运交到一个熟悉而陌生的人手里，只为对方向他允诺的那个美好的明天——大多时候，它只是画在墙上的一个饼。这种行为，我们有一个更合适的词来形容它，"传销"。众所周知，无论是在经济还是法律上，传销都是违法的，它充满了罪恶与荒谬。但是恋爱婚姻属于民事行为，法律管不大着，因此咱们只能眼睁睁地看着这些"瓜娃子"往火坑里跳。而且让人纠结的是，业火焚心，他们的脸上却洋溢着蒙主恩泽般的幸福，仿佛正在迈向白雪公主与白马王子的美好结局。

冷水就泼到这儿吧，再毒舌下去我就原形毕露了。大约在2001年和2002年，许多类似大软的IT杂志上都有关于网恋的连载，每个人都在讨论和憧憬这种柏拉图式的爱情。那曾是网恋最好的时代。其中一个故事，现在已经记不大清，名为妖娆的女主角，在随高帅富男友出国前夕突然反悔，大老远地从上海跑到北京去和已在网上相恋多时的男主角见面，只是因为对方一个简单的承诺。我很钦佩这位魔都女性的勇气，也曾为故事的后续做过多种猜想，其中大多刻薄恶毒、不怀好意，有些就是现实新闻的翻版——你懂的，能够成为新闻的网恋，通常不会有好结果。就好像张一白续拍《将爱情进行到底》，多年以后，我仍然会想，这对情侣现在怎么样了？他们结婚了吗？有孩子了吗？捱过婚姻的"七年之痒"了吗？没人告诉我答案，我也不可能再去寻访当初的作者。那时的他应该和许多人一样，相信网恋，相信爱情，相信这俗世生活的信仰终究会带来洗礼与解脱。多年以后，他在尘世的泥淖中挣扎过活，偶尔还会想起这个曾经在他笔下圆满的故事，那对从网络走到现实的痴男怨女，或许将成为他对爱情最后的幻想，用以抵抗这一生的堕落。



你瞧这场面弄的，还真像那么一回事儿


在网游情侣市场最畅销的莫过于情侣装了


油价一路猛涨，爱情自然也会升值


"婚姻是爱情的坟墓"，这个观点比较极端，但对于"闪婚是网恋的坟墓"，我是绝对举双手支持的

蜀山剑侠传（http://ss.gyyx.cn/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	蓝火炬软件
运营公司	光宇游戏
版本号	v3
游戏体验	比较不错



准3D奇幻类网游，游戏画面非常不错，特别是背景画面，明亮而鲜艳，各种动态效果丰富，比较精美，角色模型稍微有点比例失调，但影响不大，总体而言画面和画质皆属上乘。游戏战斗部分采用横版格斗过关方式，操作略显僵硬，行走迟缓，战斗动作不是很连贯。也许是受到角色属性的影响（角色有增加攻击速度、移动速度、施法速度以及降低硬直时间的属性），敌人的反应也不是很灵活，比较呆板，也可能是初期难度较低的缘故，但是这种动作格斗类游戏的难度降低会让玩家觉得“不刺激”。另外很多玩家习惯了从CS到“魔兽”的左手WASD控制方向，本作默认为用右手按小键盘的方向键控制方向，可能会略有不适，也会对操作连贯性产生一定影响。战斗效果非常华丽、火爆，各种特效迭出，居然还有不少分尸碎肉的技能效果，这在一定程度上弥补了战斗节奏的拖沓。战斗打击感就很一般了，感觉比较虚浮，总体而言战斗部分的技术含量不算太高，亦有不少玩家们反映PvP部分的职业平衡性很糟糕。游戏的背景音乐和音效都很不错——横版格斗类型也能规避很多不必要的音效表现。游戏其他部分中规中矩，并没有什么特别的亮点。

风暴战区（http://tf.tiancity.com/homepage/v3/）



游戏类型	射击对战
目前状态	内测
制作公司	Dragonfly（韩国）
运营公司	世纪天成
版本号	未知（4月12日测试版）
游戏体验	普普通通

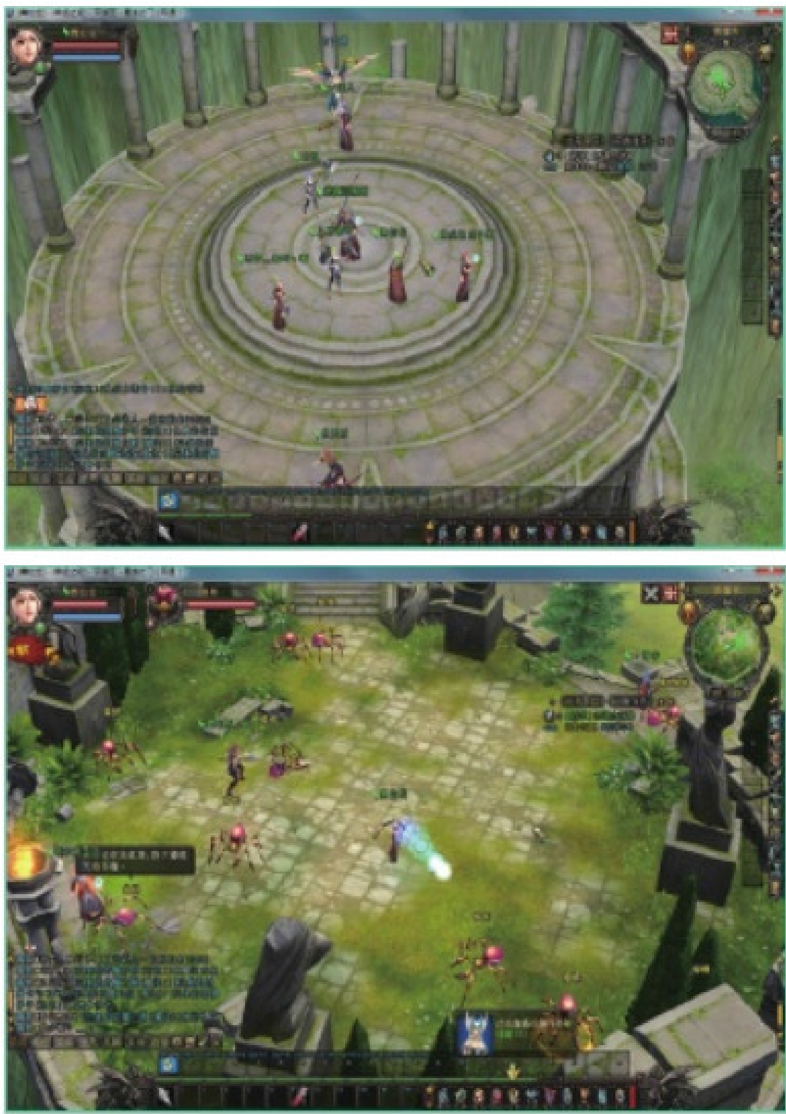


3D主视角射击网游，画面表现相当不错，当然也对电脑配置提出了不低的要求。作为一款主视角射击游戏来说，游戏很多方面的表现并不是很好，首先就是界面较为混乱，特别是在占领模式下，小地图显示还不够，屏幕上会将各个占领点的位置和距离统统显示出来，并随着玩家的视角转来转去，使得整个画面看上去乱糟糟的，对于战斗也产生了很大干扰。其次就是敌我难辨，虽然身上有红蓝标志，但还是不够显眼，混战的时候较难第一时间做出判断。最后就是各种选项较少，比如模式和地图，一共才5种战斗模式，实在少了点，而且总共10张地图也不够给力，像占领模式就1张地图，玩家连选择权都没有。再比如外形，外形设定基本没有，而且没有女性形象选择，虽说玩这种游戏的爷们居多，但怎么也得给女性玩家一些个性化设置权力吧。实战感觉来看，游戏各方面表现中规中矩，反应、奔跑、枪械感等等，没有什么让人眼前一亮的地方——当然主视角射击游戏也很难做出什么亮点来，晕眩弹倒是有点趣味，中招之后那种恍惚、错乱的视觉特效制作得相当不错。游戏目前还有少许Bug，偶尔报错，翻译上也有点问题，例如有地图名叫“格纳库”（日本叫法）。

命运之轮（http://my.henhaoji.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	多益网络
运营公司	多益网络
版本号	0.5.4
游戏体验	普普通通



准3D魔幻类网游（无法俯仰视角），画风略显阴暗，背景画面尚可，角色模型随着视角拉远反锯齿效果逐步降低，总体而言大处不错细节略显不足。背景音乐有点苏格兰味道，还算欢快，音效只有战斗才有，至于环境音效和语音则皆无。角色移动时的漂浮感略重，战斗中经常出现滞后感，要么怪物反应迟钝，要么怪物都死了角色还在施法发招——也许是服务器的延迟问题。特别一提的是，角色可以在移动中使用瞬发法术进行攻击，使得移动战和风筝战成为可能，但比较遗憾的是貌似不存在人物面对方向的设定。战斗效果稍显简单，特效应用不算太多。任务系统是常见的对话、打怪、采集，此外游戏并不支持点击任务追踪栏的热词自动寻路，但支持打开大地图点击位置的半自动寻路，此外任务追踪栏左边有箭头方向指示和距离指示。游戏还有不少反常的设定，比如牧师一上来就有个狼宠，着实有点搞怪。游戏虽然系统功能众多，但大部分都是换个称谓，比如灵翼只能算是一个另类的宠物+装备的系统。

梦幻八仙（http://www.clrpg.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	创龙天地
运营公司	创龙天地
版本号	1.0.2
游戏体验	普普通通



2D回合制玄幻类网游，游戏采用Q版风格，角色可爱，画风明艳，除了角色、NPC和一些互动物品和背景画面略显不协调外，画面总体而言还算是比较不错的。背景音乐欢快，战斗时的音乐挺不错，但是音乐似乎曲目不多，音效似乎没有，包括战斗中也没听出来。游戏的战斗比较无力，模式简单单调，特效应用也比较差。特别值得一说的是，游戏的新手帮助做得差而混乱，首先是很多应该有的提示和说明全都没有，包括技能（完全没有伤害值的描述）、守护灵（很重要的系统功能却没有足够多的介绍和解释，像用途、效果、使用方法等等，系统帮助里居然也没有），这会让很多新手玩家充满迷茫，其次就是最常见的功能却到处解释，比如攻击、防御、背包、商城，仅仅从字面就能看出来的功能还需要专门做个解释么。最后就是自动加点，按理说这应该根据门派特性进行分配魔攻、物攻之类，但系统似乎总是自动加成全力的物攻型，而且无论是否能加，永远都会有箭头指向力量属性并提示“左键点击分配剩余点数”。游戏的任务系统还算有点意思，至少任务情节不是那么生硬，守护灵算是一个小特色，其他就没有什么特色系统和功能了。



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	淘乐网络
运营公司	淘乐网络
版本号	0.7.151
游戏体验	普普通通

桃花源记（http://www.leyoo.com/zindex.html）



2D回合制玄幻类网游，游戏中的怪物形象采用Q版风格，角色形象算是正常，画面明艳，色彩细腻，效果出色。从画面细节而言无可挑剔，就是分辨率颇低，只有1024X768和800X600两个选择，界面上显得稍微拥挤了些，游戏开发者似乎也知道这个问题，所以连小地图都没有……背景音乐欢快，但曲目不多，切换场景也无变换，音效只在任务、升级和战斗中出现。游戏战斗部分并无出彩表现和特色之处，表现平平，战斗特效还算不错，但受限于2D画面，很难给玩家带来冲击感。游戏的任务表现平平，也有些小剧情，总算过渡圆滑，也没有特别生硬之处。游戏中有成就系统及相应的奖励，回合制游戏里不多见，另外还设计了精力、体力，这两个属性分别用于制造技能和采集技能的消耗（山寨自“剑网3”），也不是很多见。新手帮助方面做得还可以，各项功能界面上都有帮助按钮，点了以后进入帮助窗口，不过问题就是并不能自动对应答案，还需手动在帮助里翻阅。游戏整体而言没有什么特色之处，画面固然达到了较高的水准，但是整个游戏的系统、构架和功能并没有创新，几乎都是复制了标准回合制游戏的一切，只能算是个中平之作。

月评：都只是说说而已

正常情况下，每个月《大众软件》都会对14个网游进行简单评测，上下刊各5个，中刊4个。每个月14个的速度，虽说谈不上快和多，但也绝算不上慢和少，但在这种情况下，仍然每个月有1/3甚至一半的网游没有评测到，不能不说现在国内网游的研发速度和规模，质不管，但量肯定是有的。而在这些网游中，绝大多数都是自己研发的，极少数来自欧美和日韩，每个月光耗在网游研发上的费用，全国的网游厂商们加在一起，怎么也得有个百八十亿的——平均每个月出现20款网游很正常，每个网游投个两三千万也很正常。当然我这也是信口一猜，没有经过严谨的核算。

在写本期评测的前几天，《三国志12》试玩出来了，我在玩的时候突然想，如果网游评测改成国产网游评测和国产单机游戏评测，要是前者，估计这个栏目变化不会太大，要是后者，估计这个栏目得开11个月的天窗。然后我又想到另一件事，某个集厂商、媒体于一身的企业，在其网站游戏频道上做了个专题，大意是国产单机游戏为啥不行，分析了一二三四条原因，其中当然有没钱这个硬道理。网友们也在下边进行形形色色的评论，有一条很有意思，说“XXX您如此有钱，每天几个亿的收入，从手指缝里漏点下来发展一下国产单机，比您现在闲扯这个专题要有意义得多吧。”

这是一个很有意思的现象，厂商们攥着大把大把的钞票，一边削尖了脑袋往网游开发运营里钻，一边义正辞严地说国产单机确实应该崛起。玩家们一边在各种“免费”网游中挥金如土成千上万甚至几十万砸着钞票，一边哭着喊着说正版价格太贵了——“仙剑5”正版79块，2张半“魔兽”点卡的钱，某些网游里可以刷158次大喇叭。媒体们最平静，他们只需要喊喊口号“支持正版！支持国产！”就可以了。当然这里边还有各种乱七八糟的原因，比如审核制度，比如习惯思维，比如从众心理，等等。

叹息一声，只是庆幸，庆幸现在只是负责网游，要是单机，特别是国产单机，那可真是愁白了头哇……P

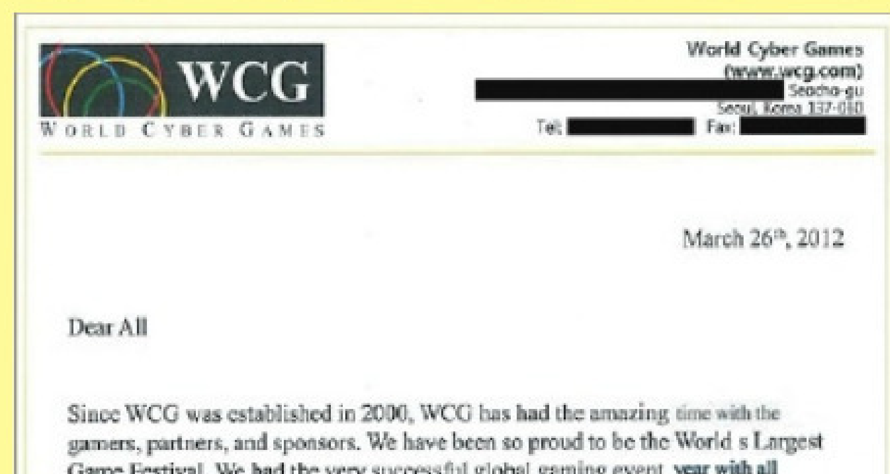


山河破碎风飘絮 身世浮沉雨打萍
——史记：WCG本纪

■河南 史官王乃仟

编者按：

2012年，坊间突然流出一封据说来自于WCG首席执行官Brad Lee的亲笔信。信件中表示组织方可能不再举办所有传统类竞技比赛而只支持移动游戏，可谓是给2012年的电竞圈投了一枚重磅炸弹。本文便是一位电子竞技的爱好者听闻这一消息之后写下的感慨。文章内容仅代表作者观点，最终还请诸位读者以WCG官方作出的正式回应为依据，我们也期待着WCG官方听到民间的声音之后能够谨慎地作出决定。



WCG
WORLD CYBER GAMES

World Cyber Games
(www.wcg.com)
Seocho-gu
Seoul, Korea 137-010
Tel: Fax:

March 26th, 2012

Dear All

Since WCG was established in 2000, WCG has had the amazing time with the gamers, partners, and sponsors. We have been so proud to be the World s Largest Game Festival. We had the very successful global gaming event year with all

WCG CEO Brad Lee先生签字的内部邮件

忆往昔峥嵘岁月

传言一出，各界哗然。一个坚持了如此之久，群众基础如此深厚的赛事在毫无预兆的情况下突然生变，取消PC项目，不仅让满怀期待的观众咋舌，也让业内人士不解。一个久负盛名，立志成为“电子竞技奥林匹克”的综合赛事缘何会祭出如此令人费解的招数？作为电竞赛事，失去PC项目的WCG可以说已经死亡，但我们抽丝剥茧透过对整个赛会发展的历程进行回顾就可以发现，今天的这种局面，可以说是必然的结果。它只是选择了一种最为滑稽的方式发生罢了。在此我们不妨做一回历史的记录者，来看看这个曾带给电子竞技人无数梦想与追求、奇迹与荣耀的“前”电子竞技大赛吧。

天下懵懂之时，乃见其雄远之志

电子竞技究竟何时出现在公众的视野之中的呢？现在公认的说法是：1997年法国专业电子竞技公司LIGARENA 的LANARENA “千机战”是世界上最早的正规电子竞技比赛。当时电子竞技这个概念在世界范围内提出后，并未引起广泛的关注，虽然它逐渐地步入正规化，但是在人们的印象中，电子竞技始终与电子游戏没有一个明确的界线。不过精明的商人永远能够发现一件事物的核心价值，韩国大财团三星在新世纪之初开始关注这片市场，凭借多年从事电子商品经营的经验，他们敏锐地嗅到了这块市场的可开发性，并于2000年开始了WCG比赛的运营。



WCG2011真的已经是最后的绝唱了么?

WCG赛会举办之初，其对外喊出的口号就是“Beyond the game！”，并秉持着要将WCG打造成一个综合性大赛的宗旨，向“电子竞技界的奥林匹克”这一目标努力，如此的豪言壮语给了无数

懵懂的少年以希望，这就让WCG成功地吸引了世界的目光。从比赛日后的走向来看，WCG也确实朝这个方面努力过。

最初的比赛中，中国电子竞技选手也有参与，并在一些项目中初露锋芒，这也就为WCG在中国市场埋下了种子。2003年，中国体育总局一纸公文，电子竞技成为中国第99个正式的竞技项目，此时的WCG已历3年，正逐渐步入正轨，而此前中国选手在WCG各项比赛上已经有很不错的成绩：2001年《FIFA》项目团体冠军、《星际争霸》2vs2冠军、2002年《雷神之锤Ⅲ》团体冠军等一系列好成绩让中国电子竞技迷们对WCG开始充满期待。而2003年的WCG上新增加的《魔兽争霸Ⅲ》项目，则成为了日后WCG在中国关注度一时无二的关键项目。

在电子竞技飞速发展的年代，WCG的规模逐渐成为了业界神话，参与的国家，参赛的选手数目都在飞速扩张，以电子竞技在中国开始成为正规体育项目后的2003年为例：那年的WCG总决赛总共有55个参赛国家的562名选手参加。这个数字印证了WCG在当时世界范围内的影响力。在随后的几届比赛中，赛会举办地也开始脱离韩国本土的束缚走向国际。这样的变化似乎更印证了WCG要将自己打造成为电子竞技奥林匹克的雄心壮志。

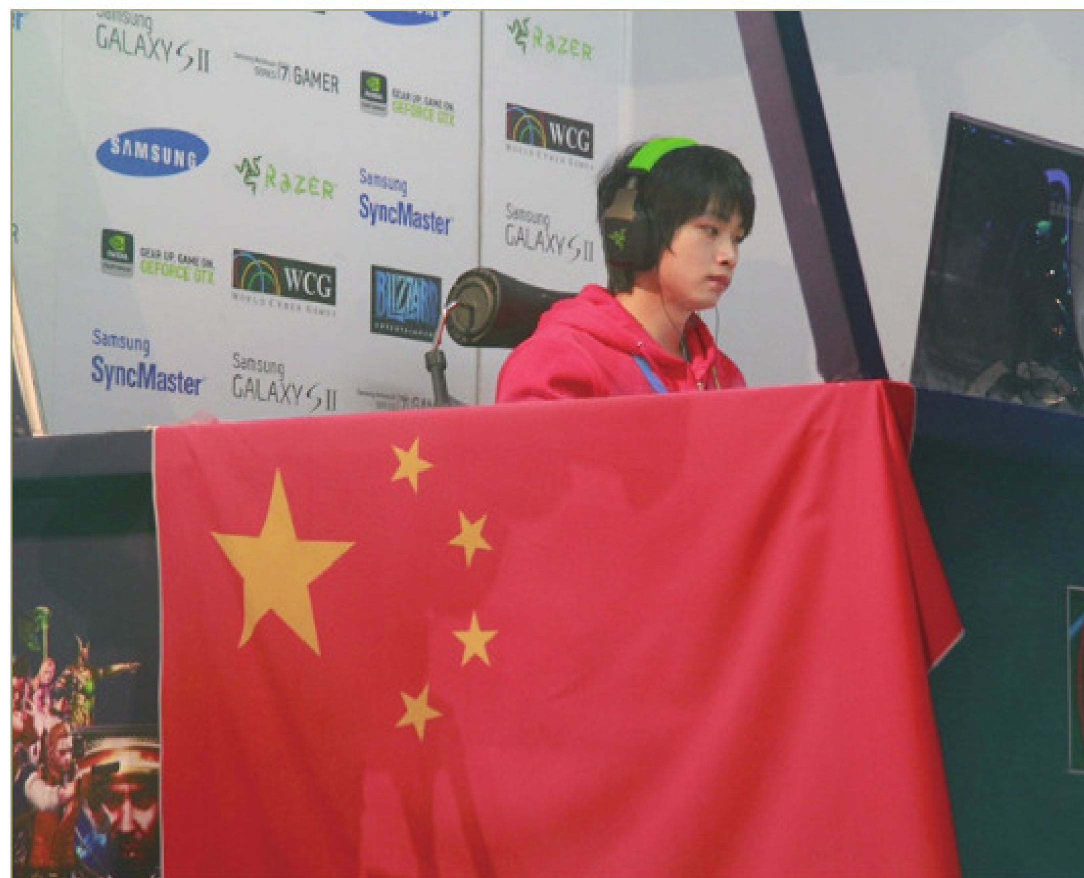
WCG在这种环境下，逐渐成为了世界最顶级的电子竞技比赛，其高规格、高水平的比赛让世界电子竞技界逐渐为之疯狂。此时的WCG，正可谓意气风发，逐渐成为整个电子竞技界的首领与标杆。

王者加冕，WCG逐渐成为中国关注度最高的比赛

如果说《反恐精英》是一款改变了世界电子竞技格局的游戏的话，那么毫不夸张地说，《魔兽争霸Ⅲ》就是改变中国电子竞技格局的游戏。正是由于中国选手在这个项目上优秀的发挥，以及Sky（李晓峰）两连冠所带来的影响，让WCG成为了中国电子竞技界最受关注的比赛项目。那时的WCG看似风头正劲，但鲜为人知的是，许多日后造成其溃亡的因素，也正在逐渐显露出来。

伟业渐入瓶颈，帝国中出现的不和谐音符

WCG发展表面上仍旧红红火火，但事实上，越来越多的隐患逐渐出现在了比赛中。其中一个重要因素，就是三星已经从WCG最大的赞助商，摇身一变成为了WCG的所有者。商人们对你是否成为最具影响力的比赛毫无兴趣，他们只会关心这项活动对其自身的经营是否有价值，是否有助益。最初的资助者成为了最终的所有者，让其对WCG这个品牌有了更多的期许。于是我们看到了越来越多的“另



Sky的三冠王之梦还有可能实现吗？

类”项目走上了WCG的舞台——越来越多的产品展示逐渐出现在了这个电子竞技玩家的盛会上。客观地说，这也算是WCG商业化发展的必然结果。

从WCG诞生起，三星作为其最大的赞助厂商，伴随着WCG走过了十多年的岁月，它对于WCG的重要性是毋庸置疑的，在其帮助下，WCG度过了2008年前后那一轮的世界经济危机。在那时，进出口贸易锐减，实体经济萎缩，大众消费萎靡不振，很多行业尽显颓势，裁员、减薪，人们的消费欲望和消费能力大幅度下降。在整体经济遭遇“寒冬”的背景下，WCG在三星的支持下，依旧走了过来。但也就在这个时候，三星与WCG的关系正悄然发生转变。WCG已经从当初单纯独立的一项电子竞技比赛，转变为三星私有化的一次展会。电子竞技比赛在这时的WCG上虽然仍旧占有主导地位，但是，赛会中加入的产品展示成分，已经日渐增加。

随着WCG的盈利点越来越低，三星在每届比赛中的亏损也日益高涨，蜕变也就在所难免。只不过让电子竞技人没有想到是，这次蜕变会如此彻底。冰冻三尺非一日之寒，作为商人的三星作出这个决定只是箭在弦上不得不发，而问题的本身并不在于三星，WCG自身走上的歧路，才是导致其蜕变的真正原因。

夫祸起萧墙，腐朽内乱，如之奈何？

纵观WCG一路走来，其自身问题所产生的破坏力才是致命的。这种破坏力即使没有三星的决定这么一击毙命，也足以将慢性中毒的自我拖入毁灭的深渊，两者的区别，只在于时间的快慢而已。

乱世始源，无米难炊

一项赛事所能引起的关注度，是衡量其重要程度的一项指标。而这其中最直观的内容就是比赛的奖金额度。WCG在其成立之初的奖金设置在当时的环境下无疑是极具吸引力的，这就使之能吸引到大批高水品的选手，这一点在赛会初期拓展知名度方面起到了巨大的作用。但随后在赞助商减少以及世界范围内的金融危机等因素影响下，WCG的奖金设置越来越显得鸡肋。选手对WCG的重视程度已经大不如前，甚至出现了俄罗斯“War3”选手因为奖金与其支付签证等费用不成正比而退出WCG决赛的事件。我们来对比一下WCG与其他电子竞技赛事间的奖金差距。在已经结束的WCG2011总决赛中，各项目的总奖



巴西玩家恶搞自己心爱的CS战队参加WCG《愤怒的小鸟》项目比赛

金只有27万美元左右，分摊到各单项比赛上，冠军奖金额度最高的也只是CS等团体项目，分到各位选手手中的自然更少。反观其他比赛，G联赛DotA项目冠军奖金达到了20万元人民币，“魔兽3”“星际2”等比赛的奖金也达到了5万元人民币。我们从这些奖金的设置上可以看出，WCG早已失去了当初傲视群雄的资本。低奖金必然导致WCG品牌吸引力下降，其影响力在国外电子竞技圈早已今非昔比。作为一项电子竞技比赛，失去了高质量的比赛选手，就失去了其受关注的根本。

体制混乱，不思进取

WCG另一个让各方诟病不已的就是他的比赛赛制。WCG小组赛BO1赛制极大的偶然性让许多高水平选手纷纷落马，而这些选手理应有一个更好的舞台带给观众精彩的比赛。虽然出现的黑马让比赛充满了变数，但从随后的BO3赛制上看出，这些黑马的表现往往缺乏稳定性，这就使得比赛质量进一步下降。总体来说，这种与时代的潮流脱轨的行为，让选手无法全面地展示自己的实力，也让观众进一步失去了欣赏高水平对决的机会。久而久之，这种跟不上时代的赛事安排也成为了一大痼疾，但偏偏WCG却从未意识到这个问题的严重性。

赏罚不明，人心渐失

“高投入，广分配”已逐渐成为电子竞技圈比赛发展的共识。一场比赛的得奖者如仅局限于前三名，这必然会让其他参与者的热情大减。毕竟，按照现在电子竞技参赛选手的规模来看，能跻身前列的当属凤毛麟角，而且比赛进行到如今，一些项目的顶级选手打来打去都是大家耳熟能详的几位，这就更让选手失去动力。如今越来越多的竞技比赛都已经将奖金分配从传统的冠军分配制改为参赛选手分配制，奖金分配延伸至8强甚至是16强。这样的分配制度将会带动所有参赛选手的比赛热情，促进电子竞技运动向前发展。不过各个项目的奖金分配还是存在极大差距的，“魔兽3”“星际2”的奖金甚至比不上一些手机游戏（这里似乎也能看到三星如今一刀切掉PC项目的一点端倪），如果说“魔兽3”是即将退出历史舞台的古董，那正值少壮之年的“星际2”的遭遇则让人唏嘘不已。如此与其名声不符的奖金设置，让WCG的影响力急速下降，在欧洲的关注度甚至已经降到二流，尽失人心。

视听不公，自掘坟墓

电子竞技比赛与其他竞技比赛相同的一个特点就是拥有面向观众的转播。在这一点上，WCG2011的所作所为简直令人发指，在如今无论线上或线下的大小比赛，都会力争以高清转播来满足观众的需求，反观WCG的转播画面，只可用惨不忍睹来形容，其提供给中国直播商NeoTV的转播信号相



韩国玩家同样对这个决定充满愤怒

当之差，与同时在韩国国内的转播信号有天壤之别，这种双重标准的操作引得民间一片哗然。官方如此操作的本意我们无从得知，但是这种行为给人的直观感觉只有傲慢与偏见。在NeoTV的再三抗议之下，官方既未作出回应也未提出解决方案，着实让人心寒。失去了对传媒的平等对待，也就失去了WCG作为世界综合电子竞技赛事本该具备的公平态度。虽然这对于比赛的公平性是没有影响的，但是，从这一点上我们也看出了三星入主WCG之后发生的改变，公平的底线已在此刻失守。而这恰恰是一项体育竞技比赛的风骨，作为主办方的风度尽失，自然难以服众。

以上四点，预示着WCG其实早已走上不归路，结局其实早已注定。一个巨人的死亡总是能掀起滔天巨浪。WCG的死亡所造成的影响，已经严峻地摆在了所有人面前。如何应对？怎样解决？这些问题又成为我们新的课题。

“壮士断腕”还是“自废武功”

三星缘何会做出如此决定我们不得而知，官方透露的“欲加强手机平台投入力度”的策略在玩家看来也很难理解。但事实可能确实如此，WCG作为一项电子竞技比赛，三星虽不会指望依靠它来为自己赚个盆满钵满，但是连年亏损却是三星所不能接受的。比赛之初，三星所看重的是比赛形成规模后巨大的产品效应和广告作用。但是连年的亏损，加之影响力大不如前，让三星对自己的投入产生了怀疑，于是三星试图在产品展示与新游戏推广中寻找新的商机。从电子竞技的角度来看，这个决定肯定是不可理喻甚至极具破坏性的，但是从身为商家的三星角度来看，一件商品如果已经不能给自己带来利益，那么寻求转型也是无可厚非的。从中我们可以看出，一项电子竞技赛事如果失去了其相对的独立性，也就失去了任何的主动性。



将承办未来两届WCG的昆山在困扰

WCG的转变产生的影响是深远的，失去了PC项目的WCG其吸引力还能保持原来的热度么？在别国我不能保证，但是在国内，我可以肯定地说，这样的WCG在玩家的心中早已死亡。而这其中最直接的受害者，就是将要承办后两年赛事的主办城

市昆山。本想凭借WCG的余勇、借助其品牌的宣传效应博得一筹的昆山全没想到事件竟会如此横生枝节。电子竞技迷会有兴趣关注一个“怒鸟大赛”“切水果大赛”么？答案不言自明。昆山如何最大限度地挽回损失？这牵扯到三星方面是否违约等一系列法律问题，而这些，是昆山方面现在急需解决的问题。不管最后结果如何，昆山必将成为电子竞技史上最大的受害者。

除此之外，就是众多电子竞技选手失去了一个展示自我的舞台，就像前文所说，WCG的奖金设置、分配方式已然无法成为吸引选手的首要因素，WCG真正还能吸引高水平选手参加的，恐怕更多的是选手对其品牌的荣誉感。就像国内“War3”著名选手FLY100%许下“这辈子一定要拿一个WCG冠军”的誓言那样，选手们对待WCG其实都是有一股近乎执着的坚持，因为WCG象征电子竞技人最高的荣誉。但如今，这些选手的梦，恐怕永远也不能实现了。


WCG2012举办地，昆山国际会展中心

十年轮回 前路茫茫 君子任重而道远

WCG的这次转型事件不论是真是假，无疑都将成为电子竞技界的一面镜子，映射出电子竞技的现状与未来。电子竞技的载体是不断变化发展的各类竞技游戏，它们就像其他体育项目一样需要不断地修订规则制定规范。电子竞技游戏也需要这些修订，以便时刻保持向前发展的活力。但是在这个过程中，竞技游戏产生了其相对于游戏厂商的独立性，这是电子竞技之所以能够形成今天这种产业规模和大众基础的一项关键因素。即使是《魔兽争霸Ⅲ》这种早已不进行官方更新的游戏，由于其相对于厂商的独立性也能使其能存活至今。虽然现在竞技游戏间的界限正在模糊化，一些网游也具备了竞技的特征，但电子竞技的核心，是要把握住这些游戏相对于其厂商利益的独立性，只有剥离了游戏本身的商业利益而存在的竞技，方可维持其身为竞技的稳定性与独立性。


曾经参加过WCG的国家与地区


前路茫茫 任重道远

与此同时，所有的电子竞技比赛，也需要保持其相对于赞助商的独立性，唯有如此，才能使电子竞技作为一种体育竞技存活下去，而不至于使其沦为一些厂商的产品展示会，沦为一些赞助商的品牌宣传附属品而存在。韩国联赛、国内G联赛、NSL等许多比赛的经验告诉我们，电子竞技向前发展的最大出路，就是转变以比赛冠军为最主要卖点的机制，转而重视整个比赛的过程，只有这样才能真正让电子竞技项目发展。在赞助商的赞助之外，找到自身的盈利点才是电子竞技职业化的必由之路。

同时，作为电子竞技的选手，也应适当放低自己的功利心，充分享受比赛带来的乐趣。在这一点上，欧美选手做得更好，他们能够将比赛转化成乐趣，享受整个过程，这样的心态，才是职业化选手应该保持的。

虽然前路茫茫，但是电子竞技之路还要继续走下去， 随着越来越多的比赛正规化，产业化，我们其实无须过于沉浸在昔日王者陨落的悲痛之中。电子竞技经历过成长、巅峰和低潮，在此之间，电子竞技人所需要的是投身其中的热情，心怀年轻的梦想，推动整个行业向前发展。

推动整个电子竞技向前发展，需要我们每一位与电子竞技有关的人——不论是从业者，还是观众们——添砖加瓦，营造一个健康向上的电子竞技环境，无论从事什么项目，都需要坚信自己的信念。WCG的事件，或许为所有电子竞技赛事敲响了一记警钟，前路依旧漫长，君子任重而道远。

电子竞技开源之初，世间知之者寥寥。时局乃乱，各路英雄应时而出。公元2001年，WCG借东亚望族三星之财力，趁势而起，经十余年征战厮杀，遂建伟业，与ESWC、CPL成三分天下之势。然天下大势瞬息万变，风云变幻，时局再乱。外有诸侯蜂拥而起，内有权柄决策失误，内忧外患之下，遂于公元2012年，卒。纵观其一生，虽有意气风发之时，然不思进取为始，昏招迭出为终，世人观之，皆慨然。文以记之雄、之病、之卒，终其一生之华彩，于后世为镜。为赞其世时功业之伟，故立于本纪以表其功勋。

——史记：WCG本纪

Joker：也许是错误的时间碰到了错误的人，也许是真正应该珍惜的感情却没有好好的把握，相识，相知，相守，我们都在找寻生命中那个真正属于自己的人。“仙剑”亘古不变的主题就是“爱”，你是否也正在找寻属于你自己的她（他）？那么请细细品读，也许这篇小说，能带给你答案。

焚心以火



■四川 戈衣

若雪初见

雷州刺史云垂野为官清廉，颇具才干，境内商业很是繁荣，然而在日落之后，这座原本喧闹的城市变得有如死城。

这一切源于锁妖塔的倒塌。几个月前从那场动乱中逃出来的大批妖物总在夜间滋扰雷州。为此，云刺史严令禁止百姓入夜以后在外逗留。

又一个寂静的夜晚，位于城东北的刺史府大门被悄无声息地推开，刺史公子云霆踱了出来，一身蓝色长袍，脸上没有什么表情，只是漫无目的地走着。

城中流传着“雷公除妖”的传说，但是很少有人知道，这“雷公”指的便是丰神俊朗的刺史公子。每晚，云霆都要到街上，以与生俱来的雷电之气斩杀妖怪。

家家户户门窗紧闭，清冷的月光下只有妖怪四处徘徊，发出野兽般的低吼。偌大的雷州城，仿佛只剩下他一个人，这无边的寂寞逼得他快要发疯。

他抬手发射出一道雷电，不远处的怪物呜咽着弹跳了一下，重重地倒了下去。

一个发饰华丽的蜀地打扮的少女，从倒地的妖怪身后转了出来。橘色的裙摆温柔了夜色，小小的珍珠耳环衬得肌肤更为明莹，她毫无惧色地望向他，嘴角微微上翘：“谢谢你。”

这是云霆和唐雪见的初遇。

流风回雪

临风楼二楼的雅间，挽着高髻的熔糟娘子叩门送来了一壶暖得正好的琼花露。

除了雨舒，很少看到刺史公子和别的女孩子在一块呢！她这样想着，向云霆偷偷眨了眨眼，露出了心领神会的笑容。

桌上摆了各色香糖果子，泽州饧、鲍螺裹蜜、乳糖狮儿、二色灌香藕……雪见坐在一旁，不时往嘴里丢几个时兴的果子，双脚轻轻晃动着，显见心情十分愉悦。

她笑得见牙不见眼，比窗外的阳光更为明丽：“昨晚真是多亏有你，那妖怪非常棘手呢。”

云霆温柔地看着她，即使是她把脚床子踢到一边这种稍稍有失体统的举动，也只让他觉得率真可爱、不扭捏造作。雨舒去世以后，他已经很久没有这种心动的感觉了。

雪见拈起一块麻糖，眼前仿佛出现了景天有如被抛弃的小狗般可

怜的眼神。

“不是脏啦，在行囊里放久了，沾上些灰尘罢了，吹一吹就好。”唐家堡后门，他掏出的麻糖被众人拒绝，只有蹲在一旁自己吃将起来。如果他有尾巴，那必然是无精打采地耷拉着的。

“这可是我最喜欢的零食诶。”他哀怨地说着，不小心咬到舌头。

“哎！我看看！流血了没？”她被吓了一跳，慌忙凑近打量，不小心撞到了他的鼻尖，两张脸齐齐红了起来。

“笨蛋。”她甜蜜又惆怅地嘀咕道。

“雪见姑娘，你说什么？”云霆疑惑地问道。

雪见不由嫣然：“我想起了一个笨蛋，馋得要命，吃麻糖还会咬到自己的舌头。”

云霆不动声色地问：“不知道是什么人呢？”

“是……是我家执事。”雪见的眼神忽然暗了下去，托着腮发起呆来。

景天这个可恨的家伙，居然和龙葵抱在一起，把她气跑以后也不及时来追，她再也不要理他了。昨夜街上那么多妖怪，若不是遇见云霆……景天这个笨蛋，绝不原谅他！

云霆看出她的失意，也不追问，若无其事地换了话题：“我曾以为雷州是顶好的，三年前父亲急病，我代他进京参加温将军与相国小姐的婚礼，才见识到汴京的繁华。汴京不愧是天子脚下，光酒楼就有七十二家，每一家都不输给临风楼。”

雪见听得发怔，托腮道：“相国小姐？就是那位智擒狼妖的相国小姐吗？”

云霆颔首道：“文小姐与温公子站在一块，实是一对璧人……雪见，我再问一次，你莫要生气。你真的愿意跟我成亲？”

这话他已问了无数次，雪见听得又好气又好笑，不禁咬牙道：“只要你替我报仇，我马上跟你成亲！”

云霆微微有些惆怅起来：“无论是谁，只要能替你报仇，你就下嫁？”

雪见呆呆地望着窗外，没有回答。霹雳堂的仇不能不报，她不再是什么唐家大小姐，没有家，没有亲人，连自己是什么人都不知道，世上再没有人在意她。只要能为爷爷报仇，嫁给谁又有什么区别？何况，云霆并不是一个让人讨厌的人啊。可是景天……哎……景天……

孤云独去闲

雷州妖孽滋生，无关风水、地脉，正是因为云霆体内有雷灵珠，引人觊觎。蜀山掌门的高徒徐长卿用法术吸出雷灵珠，用于封印倒塌的锁妖塔，并写信给掌门，请求派蜀山弟子来保护雷州。



云霆终于失去了这跟随他二十多年的雷电之力。

“只要没有了雷灵珠，你想和谁在一起都可以了！”雪见这样对他说着，眼里充满了歉意。她还是跟着景天走了。

虽然嘴上说着“执事”“朋友”，但这两人之间的情意，只要不是瞎子都能看得出。雪见表面上凶悍又骄傲，却是个善良没有心机的傻姑娘，对人比谁都好，既然她选择了景天，他能做的只有祝福。

他出生那天雷声大作，母亲被雷劈死，城里的屋子被打坏了好几间。仙家法宝并非人人宜得，自小拥有的雷灵珠，害死了母亲、害死了雨舒，也令他至今孑然一身。如今，他不会再无意中伤人，不用再离群索居，可以像一个普通人那样，亲近自己的家人、朋友。

望着雪见远去的背影，云霆长长舒了一口气。

雨恨云愁

定国公之子温飞路过雷州，顺道来找云霆喝酒。两人在临风楼一边听曲，一边饮着当季的蔷薇露。

残疾的少女操着琴，面容清丽的歌姬眉眼盈盈，唱的是一曲《菩萨蛮》：

“小山重叠金明灭，鬓云欲度香腮雪。懒起画蛾眉，弄妆梳洗迟。照花前后镜，花面交相映。新贴绣罗襦，双双金鹧鸪。”

温飞喝得多了，伸手去摸她的脸。那歌姬轻轻一拧身子，避了开去。

他觉得丢了面子，笑着骂道：“莫要太拘束了，长得漂亮，多看你几眼总是可以的。”

歌姬面上微红，款款行了一礼。

云霆解围，抢着向温飞敬酒道：“温兄喜得千金，小弟还未来得及恭喜。”

温飞的第二个孩子刚出世，取名作温慧。母亲是艳冠汴京的相国小姐，父亲是兵权在手的边关大将，未来风光可想而知，已有不少人家谋划着想要攀上这门娃娃亲。

“丫头片子一个，到头来总是别人

家的，没什么好恭喜的。”温飞懒洋洋道，“我只希望她不要像蕙卿一样无趣，什么智勇双全，压根不像个女人，跟请了尊神在家里一般，乏味、乏味啊……”他喃喃念着，醉伏在桌上。

云霆无奈地看了他一眼，静静喝着酒。

微醺中，回忆排山倒海般将他淹没

由于体质异常，他从小没有什么朋友，连私塾也不能去上，请来的先生嫌他古怪，不肯用心教授，只有父亲和府中的岑师爷有时候会教教他。

父亲由于母亲的难产，对他并不是很亲近，还不如岑师爷。岑师爷由于衙门里事情很多，也没有太多时间陪伴他。他之前的生命里，除了严峻的父亲和温和的岑师爷，走近的人只有雨舒。

“因为我常常不小心电到别人，所以下人都不愿服侍，只有一个叫雨舒的丫鬟，从来不用异样的眼神看我，始终陪在我身边。十八岁生日那天，我请求父亲将她许配给我……”云霆喃喃说道。

这是他始终没有痊愈的伤口。

对面的暮蔼沉默了半晌，低声问道：“她长得好看吗？”

她和雪见个性相反，却问了同样的问题。

云霆叹了一口气：“她不算漂亮，但是很清秀……我非常喜欢她……”

虽然雨舒只是个丫鬟，门不当户不对，但她不在乎作妾，他也答应她绝不再娶，他们并不看重名份，只盼能两情相悦、相伴一生。

可是就在新婚之夜，云霆的灵力失控，在睡梦中将雨舒杀死。此后力量在夜晚便不能控制，只得四处杀妖，前几月锁妖塔倒塌，妖魔滋扰增多，夜夜不得空闲，为自己，也为百姓。杀得多了，总不至于长夜寂寞……

遇上雪见时他十分庆幸，没想到世间竟有这样一个不怕雷电的女子，仿佛是上天专为他而造的一般。

“如果不怕电的是她就好了……你是真心喜欢我，还是……只是因为我不怕电呢？”雪见站在他为雨舒画的肖像前，忧伤地说着。

往事历历在目，云霆又哭又笑，把这些年所受来的委屈、不满、愤恨、自责，通通宣泄了出来，样子狼狈，但又真诚。

而暮蔼只是凝视着他，认真倾听着，一言不发。

在这之后，云霆总会唤暮蔼为自己唱曲。

她声音清越婉转，令人如饮美酒，云霆沉醉其中。

焚心以火

这日云霆刚出刺史府，便见那位跛脚琴师候在一旁，看样子已等待多时。



“云公子，暮蔼姐姐情况不妙。”琴师急切地去扯他的袖子，“你不是认识蜀山弟子吗？请你帮帮我们。”

云霆赶到客栈的时候，暮蔼正躺在床上，双眼紧闭，两颊嫣红，额头滚烫。

“前阵子，暮蔼姐姐应邀去了趟渝州，回来时只说有些不舒服，渐渐地就起不了床了。”琴师哭泣着说道。

暮蔼睁开双眼，虚弱地看了他们一眼，似是想笑，努力了半天也没能笑出来。

“恐怕是碰上了什么妖物。”云霆沉思着，征询的目光投向了蜀山弟子夏幽芳。

雷州城泛滥的妖怪本就是冲着雷灵珠来的，雷灵珠被徐长卿带走后，这里渐渐恢复太平。几个奉命保护的蜀山弟子见情况好转，回报掌门之后，留下这个入门不久的小师妹，便往别处降妖除魔去了。

“这是‘三人首’。”夏幽芳仔细观察了一番，说道，“这妖怪的三个人面代表人类喜、怒、哀三种感情，平时吸取人类的感情进行修炼。它可以感应到人类情感的波动，附身在人身上，控制人类释放自身情感供自己吸收，被附身的人会因这几种情感被其吸收的缘故，丧失了正常的思想，对一切都感到麻木，成为行尸走肉，死后也不能超生。”

“这可怎么办？”琴师急得要哭。

夏幽芳犹豫道：“长卿师叔前阵子在此停留，若是能请到他，必定万无一失。我道行低微，只怕……”

她一跺脚：“事情紧迫，我尽力一试。你们俩先出去。”

云霆和琴师怕害她分心，只得避出门去。

琴师蹲坐在地，喃喃道：“我天生腿脚不便，要不是有暮蔼姐姐照顾，早就饿死街头了……其实大家听曲都是因为暮蔼姐姐，并不是因为我的琴……暮蔼姐姐若是有个意外，我也不想活了……”

云霆努力压抑自己的不安，低声安慰她。

他第一次后悔失去雷灵珠，如果雷灵珠还在，至少他可以保护她不受伤害，即使永远不能接近她。

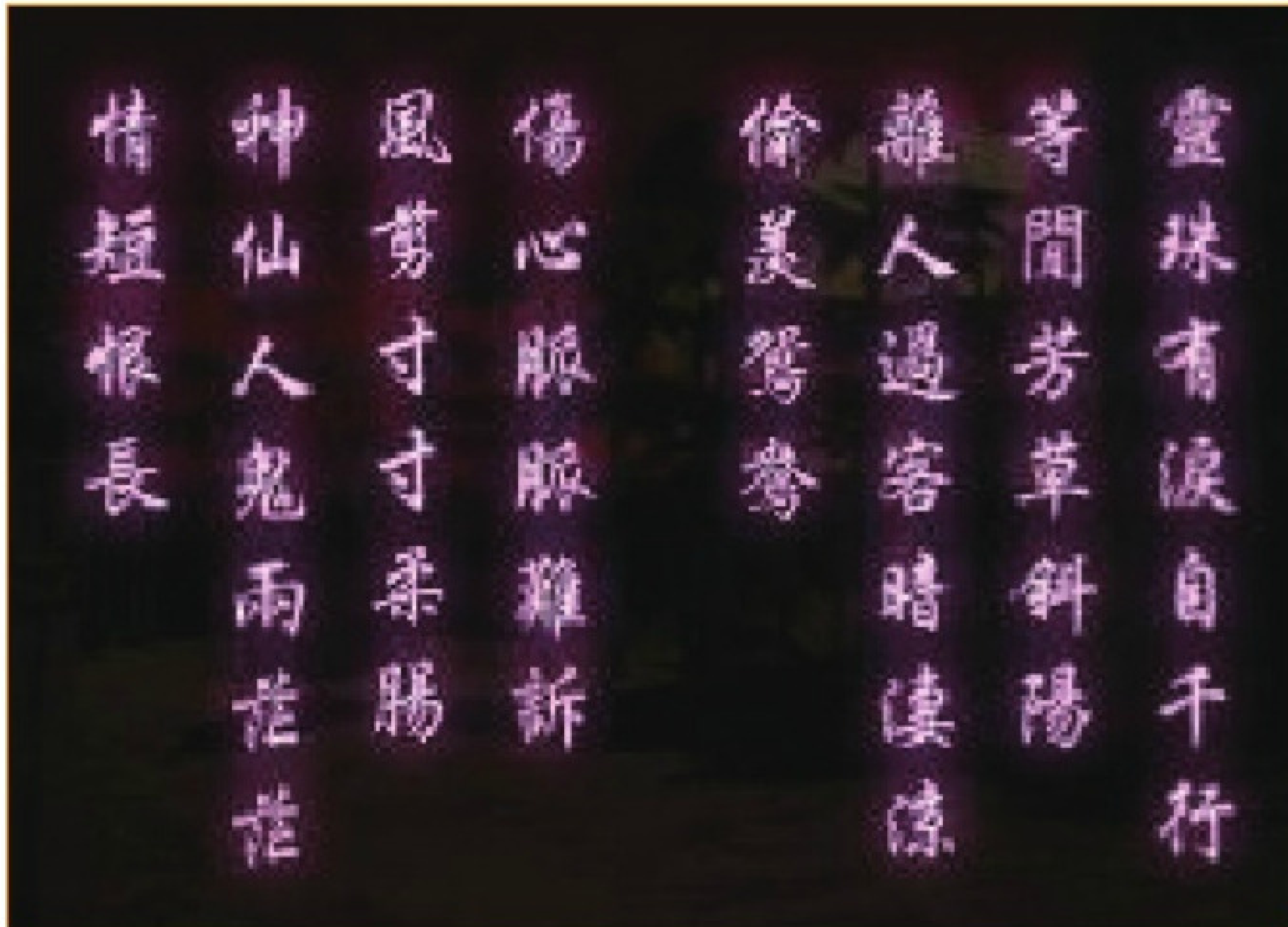
屋内，夏幽芳在四角各贴一张符咒，施法使得屋子与外界暂时隔绝。

她表情严肃，挽起一道剑花，口中念念有词，须臾，一个石头人从红光中渐渐现出身形，三个脑袋缓缓转动着，分别是喜、怒、哀三种表情，看起来十分可怖。

它的修炼被打断，怒的那个脑袋瞬间暴涨，向夏幽芳喷出一道毒焰，蓝白相间的蜀山道袍顿时烧开一个小口子。夏幽芳手忙脚乱，一边避开毒焰，一边向它丢去数张“束身定”的术符，那妖物终于被定住了。她继续念咒，妖物的身影渐渐变淡，最终化作粉末。

夏幽芳撕下四角的符咒，打开门。云霆和琴师都焦急地冲了进来，扑到床前。

暮蔼在这时醒转过来，轻轻呻吟了一声。



“她被附身没多久，没什么大影响，”夏幽芳说道。

“谢谢夏女侠！”云霆抱拳道。

夏幽芳回礼道：“蜀山弟子，身系天下大任，清修克己，降妖除魔本是分内之事……”她犹豫了一会，说道：“云公子，你若是见到长卿师叔，请转告他，我……们蜀山上下都很挂念他，盼着他能平安归来。”

她背过身去，双耳羞得通红，剑插了好几次才插回鞘中，一阵风似地跑了。

琴师去楼下向掌柜的要些粥，想要帮暮蔼补充体力。

云霆小心翼翼地扶起了虚弱的暮蔼。

“云公子？”暮蔼羞红了脸。

太好了……

他不想再失去了……母亲……雨舒……雪见……不想再失去重要的人了……

陌上云暮

云霆是刺史公子，容貌人品俱佳，又不再有雷电之力，上门提亲的人一时间络绎不绝，许多人热络地想要把待字闺中的女儿嫁进刺史府。云霆的表妹云渺温柔体贴，世交的女儿楚荔热情开朗，云垂野比较着这两位相对合适的姑娘，心中一时难以抉择。

云垂野这日听到两个下人窃窃私语。一个说：“其实那些媒婆来也是白来，少爷他已经有了心上人啦。”另一个说：“我怎么没听说？少爷不是一直忘不了雨舒吗？”前一个得意道：“少爷是我看着长大的，他的事我最清楚。”

云垂野不禁失笑，自己这一头热乱做媒，却忘了儿子的想法才是最重要的，想不到他又有了心上人，便让岑师爷去打听是谁家的姑娘。



得知儿子的意中人是个歌姬时，他勃然大怒，可是岑师爷又说，问到的每一个人，都对暮蔼赞不绝口，说她虽出身贫寒，却洁身自好，而且性情温和，容貌美丽，足以配得上云霆。

这日正在用膳，云垂野忍不住试探云霆：“那位暮蔼姑娘……”

“暮蔼只是卖唱，并非烟花女子。”云霆正色道，“父亲，我想娶她。”

让他意外的是，云垂野并没有反对，反而舒了一口气：“雨舒的事，我这些年来一直耿耿于怀，怕你放不下。如今你终于又有了喜欢的姑娘……我很高兴。”

“父亲？”云霆又惊又喜。

“我从前对你管教甚严，只是不想你染上官家子弟常有的骄奢之气，如今你身体无恙，自然能同常人一般出游交友，但也不可轻浮放纵，坏了家规。”云垂野笑道，“暮蔼是个好姑娘……希望你们让我早点抱上孙子。”

云霆、暮蔼的婚礼得到了全城人的祝福。

琴师作为娘家人送暮蔼出阁，哭得抽抽搭搭：“暮蔼姐姐人特别特别好，云公子你一定要好好待她！”

她情绪激动，一句话说得颠来倒去，抓着暮蔼的手半天不放，在场的人都善意地笑了。

琴师这才发现自己失态，哽塞着把暮蔼的手交到云霆手中。

可以这样毫无顾忌地触碰一个人，真好。云霆一边想着，一边轻轻拉起暮蔼的手。

这一次，绝不会轻易放开。P

软盘生活

Joker：许多人来许多人走，我们坚持着我们所坚持的，感谢每一位支持我们的读者，你们是我们前进的动力。

最好的回忆，留给最好的你

■软粉 风随尔动

熟悉的8号，熟悉的报刊亭，熟悉的阿姨，熟悉的那句话，“10块的！”熟悉的厚厚的一本，但是拿到今天的大众软件之后心里还是不免有些遗憾，大软400期了，但是没有主题封面，还是游戏的广告，是啊，也许在生存面前一切都显得微不足道。

第一次接触大软是初中的时候，路过报刊亭偶尔买了一本，后来从高中开始期期买，那时的价格是最经典的6.8元，那时大软好像才刚开始做200期的特辑，很可惜没买到。那时的大软是我唯一的课外书，也是全班翻阅人数最多的杂志，想想其实挺对不起你们的，半个班只花6.8元来支持你们。

后来高中毕业了，大学毕业了，工作了，依然坚持每月10号25号路过报刊亭的时候从里面拿一本大软，后来变成了旬刊，每个月又多加了一天。

曾几何时，我从老妈家搬出去自己过的时候老妈在给我收拾东西的时候问我，“这些杂志有收藏价值吗？不行就卖了吧。”我对妈妈说，等你以后有了孙子我就指着这些杂志告诉你孙子，“看见了吗？这就是你爸爸的青春！”

真可惜，突然间要放弃了，直至今天我也不敢说大软做得越来越不好了这句话，因为我不知道是不是真的是杂志质量下降了，还是网络太便利了，我们可接触的信息量太大了，希望就像大家说的那样吧，400期只是个开始。我一直相信着一句话，当别人菲薄你的时候说明你的努力还不够！

大软，你要相信我打心里还是喜欢着你的，但是很遗憾，不能陪你走下去了，喜欢林晓姐姐，喜欢8神经，喜欢那时的枫红一刀流，最喜欢的还是生铁和冰河的专题。

一直想为《大软》写点什么，可是每当提笔，却又发现不知从何说起。回忆是这么的难以整理，一点都不像从前给大软写期评那样简单。

最后还是那句话吧：最好的回忆，留给最好的你。





这样的纸箱子，我装有4、5箱

8神经：虽然已经不是曾经的那个时代，但不就是因为有LZ这样的读者在，才激励我们一直努力坚持下去的么？LZ的心意，我们已经收到了，就算不再相濡以沫，也不会相忘于江湖，这就足够了！

快评

本期杂志“专题企划”的横向排列让人惊喜十足啊！**（网友 碎梦流觞）**

“特别策划”的win8专题的确很有看点，无论是排版还是内容，同时缅怀一下Roll的硬盘。**（网友：大少）**

Joker：横向排列当初属权宜之计但是现在看来效果倒是出乎意料的好啊。另外编辑部两位大佬打算都这么弄，把杂志改成横版的！当然这只是个玩笑……

你正在看的这本杂志，有什么感受请立刻告诉我。你也可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143，也可以发送Email到：joker@popsoft.com.cn，或在腾讯以及新浪微博中**@大众软件果然棒**。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。





大软微博话题

天气正逐渐进入夏天的节奏，阳光日益明媚的日子里，处走走看看，感受周围美好景色带来的享受，别忘了将你所收获的美景与我们大家分享哦！

@大众软件果然棒！我们的微博地址：http://t.qq.com/popsoft http://weibo.com/popsoft

本期应用话题： 春天就要到了，青草和花朵，春风和阳光都在召唤我们，不过你准备好在明媚的春光中留下最值得记忆的画面了吗？你会选择怎样的设备和处理方式呢？

望舒： 我会用普通卡片机环绕被拍摄物体360度拍摄，然后用123Dcatch建模……这比单纯的照片强多了！

甲骨文 编： Instagram正好出了Android版，可以一用

小六： 貌似乌鲁木齐这儿没有春天额……都4月了还下雪着呢？

张无爱： 记得有人说如何把樱花拍出日本樱花的感觉，就是——把照片里的中文字改成日文字……||**@杨文韬 编：** 刚刚出门转了一圈，看到门口的花树开得好漂亮啊，一摸兜，忘记带手机……

rryu： 我有扣扣截图可斩Photoshop。

ShiningZiele： 普通卡片机，拍成啥样算啥样

Sekai2012 编： 撸妹子当然是lumia啊啊啊 //**@Warrior_of_Lovecraft：** 撸妹子是什么设备？=口=造福一下我这个无知的D丝吧 //**@Sekai2012 编：** 撸妹子在手，春色我有，噗



为波斯神马洞悉： 设备：眼睛；处理方式：用脑子记住……

血觞Joker 编： 表示作为一个不专业的拍摄者，其实手机真的太方便了……**Stingland 编：** 我们都只会说移动硬盘……//**@merlinpinkst 编：** 我的行动硬碟也坏了。//**@Stingland 编：** 手机存储卡坏掉的阴影还在，感觉没什么是永恒的，不如回归原始采花回家做成标本好了……

云若听风： 相机，真正拍照片还是用相机吧。觉得好的，Photoshop下，洗出来放进相册。因为现在拍照基本都放在电脑里，很少有人去冲洗出来的，想要回味还是洗出来吧。

落琪X_X杏酱 编： 看到在赏花拍照的小妹妹上去直接推到！然后大笑道：啊哈哈哈……然后在众人惶恐的时候扬长而去，行么……

胡明明： 正准备找个卡片机入手，手机神马的我信不过.......毕业在即，好好的留个影吧

大众软件果然棒： 喜欢手机随手拍摄美景的和专业设备记录美景的同学都大有人在呢，哈哈当然还有某位由于受到储蓄卡毁坏而产生无边怨念的编辑啊……无论您喜欢哪种方法，本期的“特别策划”都会令你有所收获的。

本期游戏话题： 继《仙剑奇侠传》《仙剑奇侠传三》《剑侠情缘》之后，《轩辕剑之天之痕》电视剧版也将搬上荧屏，预计将于2012暑假和观众见面。导演们都选中了最经典的游戏，到底缘由何在呢？是因为经典游戏可引来众多观众群，还是好的剧本原来都在经典游戏中？你是如何看的呢？

-戈衣-： 本身是个话题，而且玩家和演员粉的对喷增加关注度……其实抱着“随他拍去不关我事”的心态就不会郁闷啦~三次元和二次元本来就是两种东西。

Stingland 编： 不带感情去看的话，大家不同文艺形式之间相互借鉴下也就这样了；要带着感情去看，一定是有如初恋情人相见不如怀念啊。PS，鉴于游戏的第一人称操作，其特有的代入感和自由度，必须在新的作品形式中有新亮点来替代，才能让原来的玩家稍微满意。

正-魔之左手 编： 改动画片好点，我感觉。当然重要的还是编导和演员最好都玩过。

奚月是爱袁野的小二货： 辛苦编剧了！自己没搞清楚剧情就开始编，咋狗血咋编。随便加主角改造人设，有本事你别叫仙剑我看你收视率还有没有那么高！

大柚子酱酱酱： 以一直将原版的剧情大开刀改得面目全非的路数来看，他们“改编经典游戏”只是赚个噱头而已，其他观众哪里知道“经典游戏”是什么玩意，只不过看起来好像很厉害的样子那就关注一下吧。



血觞Joker 编： 游戏过于浪漫的表现手法和建模人物精巧的外形特点势必让改编成为真人表演后会显得做作，而现在大部分的影片投入又不够支持做出游戏中表现的特效，导致了游戏改编影片总是显得那么不伦不类……但是经典游戏的剧本情节至少比无脑穿越剧来得靠谱，也算是一种路吧……还有就是请脑残编剧别祸害经典了……

小六： 最蛋疼的就是编剧在没玩过，研究过游戏与游戏背景的情况下就敢写剧本，而导演还就默认了……就这样的态度不被喷才怪。

songsongxc： 游戏中的剧本和电视剧是完全不同的，因为人物对话中的语气，以及各种表现出的场景等，都是完全不同的风格。导演选择经典游戏，我认为仅仅是因为有效益，群众喜闻乐见，就算是喷电视剧的，也是能吸引很多注意力的。

大众软件果然棒： 看来大家集中的论点都是编剧在没有了解游戏背景的情况下对剧情的肆意篡改，让原本在记忆中美好的剧情成为了狗血的偶像剧，但也有持肯定态度的表示这是游戏被肯定的一种方式。大家对这游戏改编剧还真是又爱又恨啊。

编辑部的故事

春困秋乏夏打盹

■晶合实验室 Joker

中国老话说：春困秋乏夏打盹，睡不醒的冬三月，总结而言，就是说我们的一生其实就是这么睡过去的……哈哈，一句玩笑话，不过由于编辑部的众小编大部分都属于昼伏夜出的“夜猫子”型动物，早晨扛到午休时间后，总会在各自的工位前小憩一会，补充能量以应对下午的工作。而此时，就是充分的发挥本人不专业的摄影技术的时候了！为了给各位看官报上第一手“偷拍资料”，Joker我可是强忍住无边的睡意和时候被他们灭口的危险，端着我的小相机冲着几位已经失去知觉的小编……哼哼，众编辑睡觉的英姿可是一览无余的！快找找有没你欣赏的编辑，这镜头可是很独家的呦！





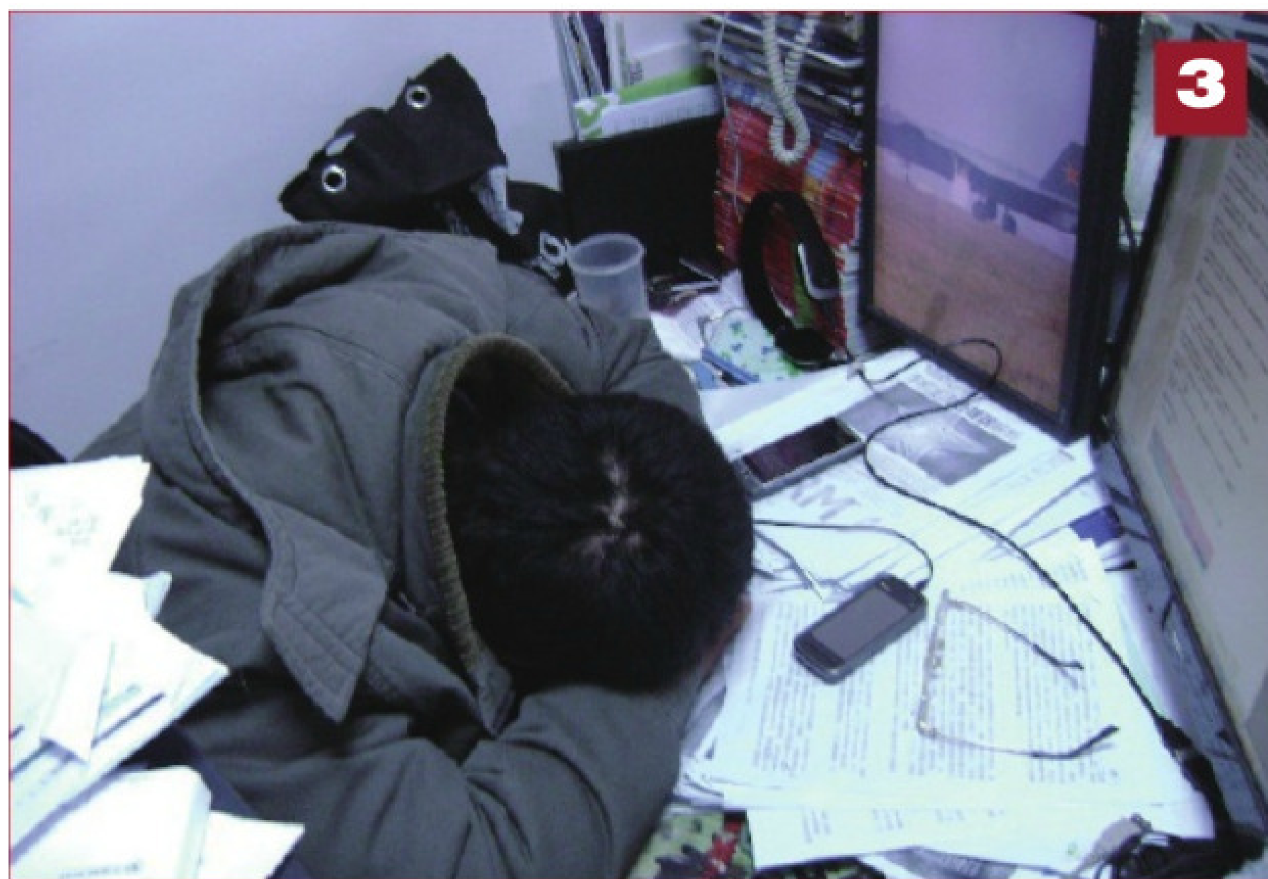






图1：8神经老爷虽然平时风流倜傥，英俊潇洒，神武非常，但没想到睡觉的姿势是如此之“萌”！怪不得被评为编辑部最受女性读者喜爱的男编辑。（内部吹捧，请勿当真）

图2：平时慈眉善目的Cross，睡觉也是这么的慈祥安然，嗯，大好人呢。

图3：这个伟岸的身躯就是魔之左手了，我清晰的听见其说梦话都是各种各样新上市的硬件产品……

图4：这个集呆傻蠢笨却又学识渊博所学繁杂于一身的就是世界啦，脑子中各种稀奇古怪的想法的他的世界你是无法了解的……

图5：这个瘦小的身躯就是大家熟悉的Bluesky了，他看读者来信的时候，看着看着就睡着了……

由于条件所限，编辑们为了给读者们带去完美的杂志，中午一般都只能在编辑部里小小的休息下，不过这种众生皆睡我独醒的感觉着实糟糕，诸位，我也要去睡一会了……什么！午休时间结束了！这真是个悲剧……

林晓在线



林晓：吹牛是一项古老的不需要任何成本的智力活动，只要具备足够大的胆子，足够厚的脸皮和足够荒谬的想象力，就可以进行。至于由此产生的后果，吹牛者是不会去负责的，因为——竟然相信吹牛者的话，那不是智商有问题吗？

而今吹牛的人找到了更好的吹牛场所，就是网络。在网络中吹牛，不必担心没有听众，而且即便是吹得天花乱坠宇宙爆炸，也不会有人拿砖头来砸脑袋，狠狠地骂一句“让你吹”！这时候就到了考验看客智商的时候了，就如辨别是否有PS痕迹的照片，也许只需要常识，就能看出问题所在。揭露吹牛客的目的，是要让吹牛的范围始终只限于娱乐，逗你玩儿而已。网络行走，带好大脑。

好了，让我们回到更为现实的层面，来围观一下编辑部的新人编辑——

无芜——无中生有，万物灿烂

林晓印象——

编辑部里竟然来了一个新妹子！原谅我用了“竟然”，因为编辑部的爷们太多了，能够在一众小平头中发现一张清新的女性面孔，这是多么令人愉快的事情。

无芜，开朗爱笑的年轻妹子，坐到了编辑部里，负责8神经的招牌栏目评游析道。尽管在异国他乡生活了6年，尽管足迹远涉太平洋彼岸，但是妹子淡定从容坐在那里的姿态，你会以为，她一直就是在那里坐着的，而且可以坐下去到天荒地老。

要她用一句话评价自己，妹子的爽利忽然不见，扭扭捏捏半晌，她说：……好难哦……

究竟有多难，看看无芜的自我介绍。



无芜说——

自我介绍真是难为我了，因为本人也在长期观察和了解自己的过程当中，虽多次失败但至今仍继续努力并盼有所收获。在此呢，我就先试试看吧。本人是大软的一枚新编辑，名叫无芜，就是虚无和荒芜的始祖。

咳咳，说笑了，其实由于本人复杂至极，一个名字完全概括不了，所以干脆取了一个没有任何含义的2个字作为名字。首先复杂的就是哪里人这个问题，我是在湖北武汉出生，首都北京长大，祖籍是江苏南京，还在美利坚合众国呆过6年，所以这个问题我从来也不知道该如何回答。

其次呢就是我的兴趣爱好，喜欢游戏，赛车，球赛，武侠，讨厌逛街，讨厌娱乐八卦，是不是有种女儿身，男儿心的感觉，

但其实呢我又特别喜欢读书，喜欢旅游，喜欢写着煽情细腻的文章，所以呢，有时候都觉得自己男不男女不女的。

由于我是双子座AB型血型，所以性格上面可谓是多种人格到极致了。有时候矫情得不行，有时候又豪迈得不得了，自己有时候都会被自己弄疯，周围亲近的人更是……不知编辑部的其他同事……

综上所有的纠结之外，我还是个不折不扣的吃货，绝对当不了美食家的那种吃货，因为口味极其不挑，没有什么不爱吃的，在吃上面非常好打发极容易被满足。

这样子的我，实在是不知如何下定义也不知如何介绍，最后想说的是，人不可貌相，千万不要以为编辑是个很古板的职业哦。

关于无芜的N条补充——

妈妈是武汉人，对武汉印象最深的就是热干面，好吃得不行，每次回去都会吃。从小就跟着爸爸到北京了，对北京还是最有感情的，另外也是因为北京汇集的好吃的最多，呵呵。祖籍南京是一次也没去过，就吃过南京的盐水鸭，爷爷奶奶做的，特别好吃！在美国呢是高中毕业去的，在洛杉矶呆了6年，汉堡PIZZA都快吃吐了，每天都想着什么时候能吃到正宗的煎饼和油条啊，最喜欢的就是那里的迪斯尼了，那时办了张年票，基本每个月都会去一次。

网游，单机，主机游戏全都玩。赛车也是因为《极品飞车》这个游戏爱上的，在美国的时候还去看过一场F1比赛，那是相当过瘾啊。

记得我很小的时候，还没上学那会就开始看武侠片了，看的第一部就是《雪山飞狐》，动画片倒是说不出来几个，但是你要问我金庸古龙的武侠小说那是绝对没问题的。

喜欢读小说，游记，散文还有一些哲理性的书。喜欢去风景好的地方旅游，但是不喜欢看什么古迹之类的，最想去西藏和南极。

看韩剧会哭，有时候忧郁地听着音乐感慨人生爱情。

东西丢了坏了，从来都是一句：多大点事啊。吃罚单了被忽悠了，也都是：多大点事啊。

每天中午都会出去觅食，编辑部周围的饭馆基本都吃遍了，印象最深的就是“干锅传奇”，量足味道好。

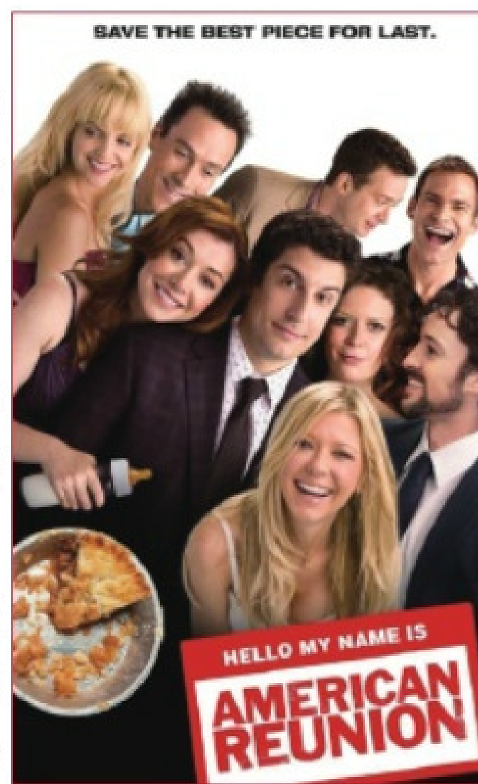
无芜，要把自己古怪纠结的多变性格融入到编辑这个职业里，用奇思妙想加奇思妙写来打造栏目的妹子，你想联络她吗？她的信箱wuwu@popsoft.com.cn，记好了哦。

观影

重温那胡闹的青春 美国派4——美国重逢

■北京 Joker

导演：乔恩·赫维兹 海登·施拉兹伯格



谁的青春没有混蛋过？谁的青春没有幻想和尝试过这样那样的疯狂事儿呢？13年后，当初那群“胡作非为”的少年们再度聚首东瀑布中学，各自走上自己人生道路的老友们再度碰面后，突然发现原来你们还是那么“贱”啊，我很欣慰。

作为“美国派”系列电影的正统续作，本片将承接上一部《美国派3——美国婚礼》的剧情发展。1999年的夏天，四个高中生吉姆（Jim）、凯文（Kevin）、芬奇（Finch）和欧兹（Oz）约好在毕业舞会当晚要告别他们的单身生涯。这么多年过去了，吉姆和米歇尔结了婚，凯文和薇姬已经分手，芬奇依旧对Stifler的母亲充满渴望。如今几位老友再度聚首，共同追忆他们那充满荷尔蒙气味的搞笑的青春时代。

记得当初第一次看到美国派的时候自己也正处少年，影片中浓郁的荷尔蒙气息和无厘头的美式幽默让人啼笑皆非，而今仔细想想，种种喜剧效果之下，却发现其中那份关于青春的记忆，与友情的温暖，才是真正打动人的关键。《美国派4——美国重逢》主打的就是这份回忆和感动，影片中各种各样熟悉的镜头，将你重新拉入曾经的记忆中那个属于你自己青春痕迹的角落里。为了达到这种效果，电影尽可能召唤了前三部所有主要演员回归，例如第一部中性感的外国女学生Nadia。过去了13年，再度聚首的几人，无可避免的再度碰见了一个所有人都要面对的问题“成长”，曾经无所畏惧的Stifler面对上司唯唯诺诺的样子的时候，你是否会发现你再社会中的历练下，也磨平了当年的棱角？本打算借着聚会找回自己当初那肆意欢乐的日子的少年们，猛然发现其实自己已经成长，各方的压力下，无数的问题出现在了他们成长的过去，也许真的就像他们说的那样，“我们再也回不去那样的岁月了！”

“成长”的思考成为了影片新的主题，但是所幸美国派还是那个美国派，最后的结局仍旧是皆大欢喜，各自找到了那个属于自己最重要的人，重新拥有了那股肆无忌惮的少年气来面对各种各样的麻烦事儿，这其实就是我们想要的不是么？

佳作推荐

《车在囧途》，本以为就像郭德纲原本几部纯属玩票性质的影片一样毫无内容，看后却发现，其中小人物的生活却平实的打动了人心，顺带一提，本片老郭不再是那个说相声的了，他展现了以前所没有的演技！

动漫

御姐来袭，请准备钢盔——4月新番《军火女王》值得期待

■北京 温晓



于4月10日播出的TV版动画《军火女王》，改编自日本漫画家高桥庆太郎在小学馆《月刊Sunday GX》上连载的同名漫画，作品以军火商人这一独特的视角描述了军火贩卖集团的日常生活。本作动画由WHITE FOX担任制作，系列构成及脚本为黑田洋介（怎么枪系列都有他……），元永庆太郎监督，《命运石之门》的中村和久担任角色设定，音乐为岩崎琢。

由于双亲命丧其下而对武器十分厌恶的少年约拿（田村睦心），在命运的捉弄下，却成为了仅能依靠武器在战场谋生的雇佣兵。因机缘巧合，约拿加入了年轻的女军火商人蔻蔻·海克梅迪亚（伊藤静）所率领的军火贩卖集团的私人武装部队，随着军火贩卖集团在全世界进行着各种危险的交易，约拿的生活也逐渐发生着改变。把自己比喻成北欧神话中吞尽五大洲、饮干三大洋的世界蛇——约尔姆加德的女军火贩子蔻蔻·海克梅迪亚拥有着精良的私兵部队，个性看来有点脱线、迷糊，谈生意时却有着清晰明确的思路和详细的组织部署，其性格和处世方法都很特别，经常嚷嚷着：“做生意哪有赊账的道理！”。在约拿加入其下时，蔻蔻曾对约拿说：“你一辈子都离不开武器，虽然你对它有着比一般人更深的憎恶感，但你也比一般人更清楚它的可靠。”“我是军火贩子，让我教你跟它和平共处的方法。”。在约拿问及蔻蔻为什么要卖军火时，我们的军火女王微笑地回答他：“为了世界和平。”这一军火商人独特的世界观为我们展现着一个不同寻常的精彩故事。加上各具特色的几个配角，深爱蔻蔻刀法超群的独眼大姐法尔梅（大原沙耶香）、资深佣兵相当于团队领导的胡子大叔雷姆（石冢运升）、原黑帮分子的军师乌戈（胜沼纪义）、CIA的卧底帅哥R（小西克幸，漫画里有一段他被法尔梅大姐踢飞惨叫的情节，想听啊！）、负责情报的原自卫队员眼镜男东条秋彦（箭内仁）、狙击手鲁兹（羽多野涉）、原炮兵的毛（四宫豪）、爆破手威利（乃村健次）等，每个人都有着一段不为人知的过去。原作漫画的激烈的枪战场景在动画中会是怎样的呢？戴好钢盔，让我们一起迎接枪林弹雨的洗礼吧！

新番速递

京阿尼新作——少年向推理剧《冰果》

《冰果》是由米泽穗信创作的少年向推理小说，TV动画将于4月底放送，给《轻音》作过人设的西屋太志负责的动画，萌妹子成堆啊！

览书亭

浮沉：一场战斗，还未分胜负

■北京 林晓

因为要写一点关于职场的文字，就去网上随意买了若干本职场小说。这些小说大都在网络上连载过，基本都可以在网上找到。不过，我始终不喜欢在线阅读，还是买回家读爽快。职场小说，入行的看道道，外行的看热闹，只要别抱着从中学习职场生存法则之类的心态，还是很有趣的。



崔曼莉的《浮沉》并不是新书，2007年网络连载，2008年高调出版，当年也曾红火一时。《浮沉》第二部延续第一部的情节，在2009年出版。现在，《浮沉》的读者们期待着这本书的第三部，猜测着书中人物的命运轨迹，担忧着主人公们为之奋斗的事业能否成功。这是一本激动也牵动人心的小说。

和多数职场小说的开头相似，《浮沉》小说的主人公是年轻漂亮的新手，女性，聪明能干，有梦想肯吃苦。和多数职场小说的发展却又很不相似，《浮沉》中的这位女主，并没有过五关斩六将在职场叱咤风云，最终获取事业成功爱情丰收，而是只有一个销售项目在手运作，且最终也还没有完成这个项目。至于爱情，这位女主角更是乏善可陈。

《浮沉》不是职场小人物成长记，恰恰相反，女主角很长时间都在担心会变成公司商斗的炮灰，她的成长在于内心的领悟，在于她从挫折与压力中收获的经验。对那些渴望从职场小说中找到职场诀窍，最好一夜之间成为职场达人的阅读者来说，这本书可能会令他们失望。因为天下职场虽然都是相似的，但又不相似，放之四海皆准的指南只能是大而空，具体方法非得自己亲力亲为，否则多少武功秘技也不能把新人短时间内铸造成一代宗师。

浮躁的时代就有浮躁的小说，像《浮沉》这样写实、平实、朴实的作品不多，也是它值得阅读的价值之一。不过，《浮沉》可能就是因为太过写实，有些流水账的拖沓和平淡，读进去的会欲罢不能，读不进去的会心生恶意，皆是读书的正常反应。

好书推荐

荆棘舞

完整的一个职场故事，跳槽的小职员最终收获事业与爱情，结局好一切都好。P

体育圈

缩水赛季，球员的悲哀

■北京 Joker

2012NBA赛季常规赛已接近尾声，在这个缩水赛季我们看到了目睹了无数的变革，许多原本的鱼腩球队翻身成为了一方豪强，最明显的当如洛杉矶快船，这支原本就像湖人影子一般存在的球队在接连吸收了保罗等球员后转身成为了当红炸子鸡。还有一些原本还在为生计拼搏的边缘球员却抓住机会成为球队核心，就像前段时间掀起了全球“林风暴”的林书豪。但是，由于赛季缩水，劳资双方在结束漫长的谈判后都想尽可能的减少自身的经济损失，于是，赛事如此密集的一季比赛诞生了。我们看到了以往背靠背都已算是苦战的比赛出现了5天3赛，连续3场背靠背之类的令人无法想象的比赛赛程。



如此密集的比赛的后果，必然就是大面积的伤病，金童卢比奥赛季报废，“超级林天堂”赛季报废，比卢普斯赛季报废，奥登大帝没打就被吓的赛季报废（这个只是我的吐槽）……

大规模的伤病将给这个赛季蒙上了一层阴影，并且西班牙籍的3名球员卢比奥、卡尔德隆、费尔南德斯同时赛季报废让西班牙国家队头疼不已，毕竟3人都可以说是西班牙的核心球员，同时失去他们让西班牙的奥运年前景挂上了问号。

老球员霍里曾经说过缩水赛季会让球员的运动生命缩短10年，以前对此不甚在意，如今看着NBA联盟大规模的伤病，才知此言非虚。

作为球迷，我们只有祝福这些球员的伤病早日康复，重返球场带给我们精彩的比赛，同时希望不会再有因为劳资问题产生的下一个缩水赛季了。

新闻流言板

阿内尔卡身兼教练和球员？上海申花清理3名助教而阿内尔卡上位，怎么看都觉得他们在下一盘很大的棋啊……

多特蒙德男乒6连贯，女乒重返巅峰，中国竞技项目还是国球涨士气……P

热门应用TOPTEN

投票地址：www.popsoft.com.cn/topten/

大众软件软件关注排行榜		
排名	游戏名称	票数
1	歪歪语音	2215
2	暴风影音	2107
3	WinRAR	1956
4	迅雷	1943
5	QQ	1751
6	搜狗拼音输入法	1682
7	谷歌浏览器chrome	1573
8	有道词典	1276
9	QQ影音	1258
10	Photoshop	1205

数据来源：《大众软件》读者投票 · 2012年4月

编辑点评：歪歪语音（多玩YY）瞬间窜至关注排行榜的榜首另人吃惊，难怪国际知名同类软件Xfire现在也在筹划进入中国。其实现在专业的语音软件并不局限于游戏中的团队指挥，一般的语音通话，使用它们可得到更好的效果。

大众软件硬件关注排行榜		
排名	硬件名称	关注率
1	AMD A系列APU	11.39%
2	Ivy Bridge第二代超极本	10.13%
3	安卓4.0平板/手机	9.49%
4	AMD FX系列处理器	8.23%
5	3D显示/投影装置	7.59%
6	Intel Sandy Bridge处理器	7.59%
7	苹果The new iPad	6.96%
8	任天堂Wii U游戏机	5.06%
9	体感操控设备	4.43%
10	WiFi相机	3.80%

数据来源：《大众软件》读者投票 · 2012年4月

编辑点评：审美已疲劳，The new iPad发布后引发的浪潮远不如前两代。据笔者在德国的朋友说，新代iPad发布的时候，苹果专卖店几乎无人特别围观……好吧，据说他们省着钱都去旅游和健身了，我们是不是应当向他们学习？

AppStore中国软件下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	T9 Dialer	搜狗输入板
2	Device Status Monitor	hao123
3	Mobilocation	农行手机银行
4	Office Assistant Pro	Blux Movie
5	手机铃声	春夏搭配手册
6	Ugly Meter	Color Messages Pro
7	高德导航	PhotoMemes
8	Battery Doctor Pro	轻松瘦身
9	WhatsApp Messenger	i12306
10	Weico Pro	Optical Rangefinder

数据来源：App Annie · 2012年4月20日

编辑点评：本次下载榜的T9 Dialer、搜狗输入板均指向iPhone平台的输入方式，前者可在拨号时快速定位联系人，后者则是一款变通的第三方输入法。移动平台上，输入的方式与便利性已成为该平台在发展中急需解决的问题之一。

国内Android软件排行榜		
排名	热门下载榜	用户热评榜
1	UC浏览器	照片分享Instgram
2	新浪微博	办公套件专业版
3	淘宝客户端	照片特效处理
4	360手机卫士	猎曲奇兵完整版
5	搜狗手机输入法	米聊
6	手机QQ2012	快手下载
7	Adobe Flash Player	Gif快手
8	米聊	绘画风格动态壁纸
9	微信	自由锦鲤动态壁纸完整版
10	高德地图AMAP	hao123

数据来源：Appchina应用汇（appchina.com）· 2012年4月

编辑点评：本期最引人注目的应用莫过于大名鼎鼎的图片处理和社交分享工具Instagram，它所提供的11种经典有趣的特效风格可让平庸的照片看起来更加有趣，足以让普通人创作出“惊艳”的作品，让“平民艺术家”成为可能。

2012年1~2月全球移动应用市场份额		
排名	移动应用	百分比
1	游戏	52%
2	社交网络	22%
3	娱乐	6%
4	新闻	5%
5	实用工具	4%
6	其他	11%
7	—	—
8	—	—
9	—	—
10	—	—

数据来源：iResearch · 2012年4月

编辑点评：娱乐确实为王。随着移动平台硬件性能及操作性能的高速发展，目前移动平台上的游戏已不仅限于占领“碎片时间”，而已变成了部分使用人群的首选游戏平台。以上数据说明移动游戏已成为移动娱乐服务最为重要的内容。

中国网民网络接入商使用情况月度榜			
排名	接入商	使用率	占有率
1	电信	58.08%	55.95%
2	网通	26.17%	27.40%
7	电信通	10.59%	11.32%
3	移动	1.40%	1.51%
8	教育网	0.89%	0.91%
9	铁通	0.82%	0.94%
4	科技网	0.27%	0.31%
5	香港电信	0.24%	0.21%
6	有线通	0.20%	0.18%
10	长城宽带	0.17%	0.17%

数据来源：CNZZ · 2012年4月

编辑点评：表中所列数据为2012年3月份的统计结果。你使用的是哪一个接入商？除了传统的“南电信、北网通”，实际上还有更多选择，你是否知道这些选择的存在？希望各接入商之间的竞争，能够给用户带来更多的便利。


2012年度巨献
900K的Q版3D梦幻巨作
囧？萌？
萝莉？
傲娇？
正太？
神马？
腹黑？
魔之精灵
ONLINE
2012年4月11日萌动公测

有了你，我们将更完美！

欢迎加入《大众软件》的大家庭！

如果你喜欢摆弄软件、硬件、数码；
如果你熟悉IT业，常有所感；
如果你挚爱游戏，多有所悟；
如果你醉心打探、整理、分享信息；
如果你热爱写作，文笔出众；
最后——如果你喜爱“大软”，
欢迎加入我们！

前往应用组 10米
与Sting研究代码，与魔之左手共秀新品，
战斗在大软评测室……

前往娱乐组 10米
与8神经尽论三剑，与Fly捍卫部落，
寻觅Cross的游戏仓库……

者组 10米
着冰河、生铁的足迹，

10000公里

前往中
与蓝星老爷雄辩，与梅林粉
挖掘“鬼畜眼镜”的幕后故事……

大众软件

《大众软件》诚聘编辑、记者与美编，有意者请将个人简历、以往所撰写文章发送至editor@popsoft.com.cn。

邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：~~￥10.00元~~
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN